№03 | 319 | 2011
МАРТ

SONY NGP ПРОТИВ NINTENDO 3DS!

стр. 16 и 30

ИГРЫ КАК ИСКУССТВО

СТРАНА ИГР

PC | PS3 | XBOX 360 | WII | DS | 3DS

ЭКСКЛЮЗИВ НОМЕРА
TEKKEN TAG TOURNAMENT 2

стр. 108

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЦЕНА
250 р



НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ KOEI WARRIORS!

SPECIAL!
В ГОСТЯХ У СОЗДАТЕЛЕЙ KILLZONE!

НАША ОЦЕНКА КИШКАМ НА КАКТУСЕ

BULLETSTORM

СЕКРЕТЫ УСПЕХА CALL OF DUTY стр. 68

ПЯТЬ ЧАСОВ С DRAGON AGE II стр. 20

ТЕСТ-ДРАЙВ THE LAST STORY стр. 44

FAMITSU
18 СТРАНИЦ

ТАКЖЕ: Max Anarchy | Ace Combat: Assault Horizon | LittleBigPlanet 2 | Crysis 2 | Top Spin 4 | Need for Speed Shift 2 | Ghost Trick


ПРИ ПОКУПКЕ КАЧЕСТВА –
МОЛОКО В ПОДАРОК
Тевье
молочник
Luxury
МОЛОКО
питьевое пастеризованное
ГОСТ Р 52090-2003
3,2 %
Слово «кашрут» на иврите означает «пригодный, разрешенный».
Система кошерного питания – это древнейшая, бережно сохраняемая традиция еврейского народа. В ее основе лежат несколько заповедей из Торы. В том числе, относящиеся к здоровью животных.
Ученые изучали и применяли Законы кашрута на протяжении трёх тысяч лет.
Люди различных национальностей и вероисповеданий доверяют качеству кошерных продуктов. Во многих странах мира, кошерные продукты питания считаются более качественными – из –за строгого контроля и дополнительных требований по гигиене, пищевым добавкам и применению химических веществ.
Идеологическую основу кошерного питания прекрасно передает поговорка "мы – это то, что мы едим". От еды напрямую зависит наше здоровье и долголетие. А также состояние духа и ясность мысли, характер и поступки.
на правах рекламы



Слово редакторов

Март 2011 #3 (319)

НА ОБЛОЖКЕ
Bulletstorm

ИЛЛЮСТРАЦИЯ
People Can Fly





В этом номере у нас особенно много интервью. На вопросы «Страны Игр» (и, конечно, Famitsu Weekly) отвечали Клифф Блежински и Дзюн Такеути, создатели Killzone и Golden Sun, Jagged Alliance и Vanquish. Материалы очень разные, но объединяет их одно: каждый геймер, даже самый опытный и всезнающий, найдет в них что-то новое. И если, например, на презентацию Bulletstorm мы были приглашены наряду с другой европейской прессой, то визит в студию Guerrilla – наш эксклюзив.

Впрочем, просто сырая информация не так важна для нас, как яркий авторский взгляд на игры и умение интересно рассказывать о любимом увлечении. Поэтому, начиная с текущего номера, у нас появился новый постоянный член команды (редактор, если угодно). Это хорошо известный читателям «Страны Игр» Валерий Корнеев. Он планирует готовить для нас рецензии на игры, репортажи, авторские колонки, а также займется реформированием рубрики «Банзай».

Напоследок хочу сказать вот что. Наша главная задача – сделать игровой журнал мечты. Нашей и вашей мечты. Мне очень приятно получать письма, где читатели говорят: «Сейчас журнал меняется ровно так, как я хочу». Действительно, все наши изменения последних месяцев – от статей Famitsu до акцента на авторские материалы, по сути, придумали вы сами.

Константин Говорун,
главный редактор
darkwren.livejournal.com

Сколько работаю, а тут впервые попала на ревью-ивент: двухдневный марафон, во время которого журналистам предлагают пройти полную версию игры и опробовать мультиплеер, если он имеется. Мероприятие, которое я посетила, было посвящено Bulletstorm – теме этого номера. В первый же день кто-то из, кажется, испанских коллег, прошел полностью одиночную кампанию, чем удивил всех: сотрудников People Can Fly и Epic Games, представителей EA, собратьев по перу. Даже Грейсон Хант, взирающий на происходящее с гигантского постера, кажется, был готов присвистнуть – ну геймеры дают. Вот как, оказывается, рождаются истории о «слишком коротком сингле». Я рекордов не побила, зато отлично провела время: и сингл пройти успела, и в мультиплеерный anarchy mode основательно потестировала, благо напарники попались отличные.

Как вернулась в Москву – написала рецензию, а заодно рассказала коллегам, как весело провела время в Лондоне за джойпадом. Для далеких от игр людей, конечно, звучит душераздирающе: «Я кидала врагов на кактусы, и мне понравилось». Едешь так в лифте, делишься с другими редакторами впечатлениями от какого-нибудь босса, а не-свои сползают по стенкам. Но вы, наши читатели, наверняка бы все поняли правильно. И это, как любит говорить Константин Говорун, прекрасно.

Наталья Одинцова,
заместитель
главного редактора

Главный редактор
Константин Говорун
wren@glc.ru
Зам. главного редактора
Наталья Одинцова
Редакторы
Илья Ченцов, Артем Шорохов, Сергей Цилюрик, Евгений Закиров, Святослав Торик, Александр Щербаков, Валерий Корнеев
Арт-директор
Алик Вайнер
Дизайнер
Екатерина Селиверстова
Верстальщик
Наташа Титова
Корректор
Юлия Соболева

Level UP
levelup@glc.ru
Евгений Попов, Дмитрий Эстрин, Юрий Левандовский
GAMELAND ONLINE
Алексей Бутрин

Адрес редакции
115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, компания «Гейм Лэнд»
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06
strana@glc.ru

Генеральный издатель
Денис Калинин
kalinin@glc.ru

PR-менеджер
Екатерина Гуржий

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Редакционный директор
Дмитрий Ладыженский
Финансовый директор
Андрей Фатеркин
Директор по персоналу
Татьяна Гудебская
Директор по маркетингу
Елена Каркашадзе
Главный дизайнер
Энди Тернбулл
Директор по производству
Сергей Кучерявый

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06

Директор группы LIFESTYLE
Юлия Мавлянова
yulia.mavlyanova@glc.ru
Заместитель директора группы LIFESTYLE
Юлия Чернова
chernova@glc.ru
Менеджеры
Ирина Минакова
minakova@glc.ru
Мария Николаенко
nikolaenko@glc.ru
Администратор
Наталия Веприцкая
vepritskaya@glc.ru

Директор группы TECHNOLOGY
Марина Комлева
komleva@glc.ru

Директор по развитию направлений АВТО и Hi-Fi
Венера Хамидулина
khamidulina@glc.ru
Старшие менеджеры
Оксана Алехина
alekhina@glc.ru
Мария Нестерова
nesterova@glc.ru
Менеджеры
Ольга Емельянцева
Елена Поликарпова

Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Лидия Стрекнева
strekneva@glc.ru
Старшие менеджеры
Ирина Краснокутская
Наталья Озира
Кристина Татаренкова
Менеджер
Надежда Гончарова

Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@glc.ru

Директор по продажам рекламы на MAN TV
Марина Румянцева
rumyantseva@glc.ru

ОТДЕЛ РЕАЛИЗАЦИИ СПЕЦПРОЕКТОВ
Директор
Александр Коренфельд
korenfeld@glc.ru
Менеджеры
Александр Гурьяшкин
Светлана Мюллер

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
Телефон: (495) 935-70-34,
Факс: (495) 545-09-06

Директор по дистрибуции
Татьяна Кошелева
(495) 935-70-34 доб. 225
kosheleva@glc.ru
Руководитель отдела подписки
Марина Гончарова
(495) 663-82-77
goncharova@glc.ru
Руководитель отдела спецраспространения
Наталья Лукичева
(495) 935-70-34 доб. 248
lukicheva@glc.ru

Подписные индексы
по объединенному каталогу «Пресса России»: 88767
по каталогу российской прессы «Почта России»: 16762
Подписка через Интернет
www.glc.ru

Претензии и дополнительная информация
В случае возникновения вопросов по качеству вложенных дисков, пишите по адресу: claim@glc.ru.

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ
ООО «Гейм Лэнд»

115280, г. Москва,
ул. Ленинская Слобода, д. 19
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06

Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ № 77-11804 от 14.02.2002.

Тираж 154128 экземпляров
Цена свободная

Типография
Zapolex, Польша

Слово команды



Илья Ченцов

Стаж в журнале: 8 лет
Любимые игры:
Quazatron, «песочницы»

При всей журналистской ценности презентации Dragon Age II, где нам дали поиграть в практически финальный билд долгожданной RPG, мероприятие неудачно совпало со вспышкой эпидемии гриппа в Москве. Искренне надеюсь, что коллеги поделились друг с другом исключительно приятными впечатлениями, а не зловредными вирусами.



Евгений Закиров

Стаж в журнале: 5 лет
Любимые игры:
Soul Hackers, Chrono Trigger

С конца января засел за Dynasty Warriors. Откопал где-то вторую часть, играю в Romance of the Three Kingdoms XI на PC, читаю «Троецарствие», смотрю новый китайский сериал про те же события. Единственное, что никак не дается, – китайские имена. Когда читаешь «Троецарствие» на английском – все нормально, в игре имена те же. На русском – Люй Бу и Чжу Жун. Простите, что? Zhu Rong?



Артём Шорохов

Стаж в журнале: 10 лет
Любимые игры:
Battle City, Xonix

Слёг с гриппом и пропустил почти всё интересное (небось иностранные гости из EA под предлогом Crysis 2 заразили вирусом), а вдобавок ещё и HD-телевизор сломался. Интересный получился набор впечатлений: сначала вообще без игр, затем – с играми, но лишь на крошечном квадрате «кухонного» ТВ. Этакая, знаете, экскурсия в детство, во времена Эйприл О'Нил в жёлтом комбинезоне. Хорошо хоть, ко дню сдачи номера вернулся в строй и что-то да успел.



Святослав Торик

Стаж в журнале: 7 лет
Любимые игры:
Содержание рубрики Retroactive

Kinect – клон EyeToy, PS Move – клон Wiimote. Клавиатура, мышь, джойстик – за двадцать пять лет не придумали ничего лучше. Есть робкие надежды на майндридеры, но имеющиеся в продаже экземпляры в основном расстраивают. И потом, если через десять лет для игры достаточно будет нацепить диадему, то куда девать моторные рефлексы? С другой стороны... как насчет мытья посуды? Голова думает, руки работают. Жена точно будет довольна.





Сергей Цилюрик

Стаж в журнале: 7 лет
Любимые игры:
Metroid Prime, Final Fantasy XII

В обзоре Ghost Trick с трудом удалось избежать сравнения с фильмом «Исходный код», который скоро должен появиться на экранах кинотеатров. Ведь и там, и там героям предлагается раз за разом пытаться исправить ситуацию, ведущую к катастрофе, и сходства этим не заканчиваются. Воздержусь от спойлеров – лучше рассужу, когда фильм посмотрю. Но уже ясно, что тут занятное совпадение, а не плагиат.



Валерий Корнеев

Стаж в журнале: 6 лет
Любимые игры:
Ico, No More Heroes

Сюрприз! По-настоящему я вернусь в следующем номере, со слегка перепридуманной рубрикой «Банзай!» – Костя и Радик уговорили снова какое-то время порулить этой конструкцией. Блиц: да, я вообще-то скучал по «Стране»; да, наши с главредом взаимные претензии давно урегулированы; нет, комиксов на первых порах не будет; наконец, да, лучше писать об играх и аниме, чем не писать об играх и аниме.


Windows®. Жизнь без преград.
Lenovo рекомендует ОС Windows 7.
lenovo
Y560P
НЕ МЕЧТАЙ. ДЕЙСТВУЙ!
реклама
Давно хотел сделать фильм про любимую футбольную команду и показать друзьям? Больше никаких отговорок: с Lenovo Y560p ты можешь все!
Новейший ноутбук Lenovo Y560p позволит воплотить в жизнь то, о чем ты мечтал. Процессор нового поколения Intel® Core™ i7 – это мощность, достаточная для самых невероятных задач. Ты будешь поражен фантастически высокой скоростью загрузки этого компьютера, которая стала возможной благодаря фирменной системе Lenovo Rapid Drive. Поделись своим творчеством с друзьями: главное достоинство этого ноутбука – новейшие мультимедийные технологии.
Широкоформатный HD-дисплей подарит наслаждение от просмотра фильмов, а высококачественные колонки JBL с функцией Dolby® Home Theatre™ придадут любимым песням новое звучание. С ноутбуком Lenovo Y560p у тебя будет мгновенный доступ к видео и музыке, а функция OneKey Theatre 2.0 подберет идеальные настройки для мультимедиа нажатием одной кнопки.
Впечатляет? Действуй!
Ноутбук Lenovo Y560p на базе процессора Intel® Core™ i7
Intel, логотип Intel, Intel Inside, Intel Core и Core Inside являются товарными знаками корпорации Intel на территории США и других стран.
intel inside
CORE i7
Умный.
И это видно.
НОВИНКА

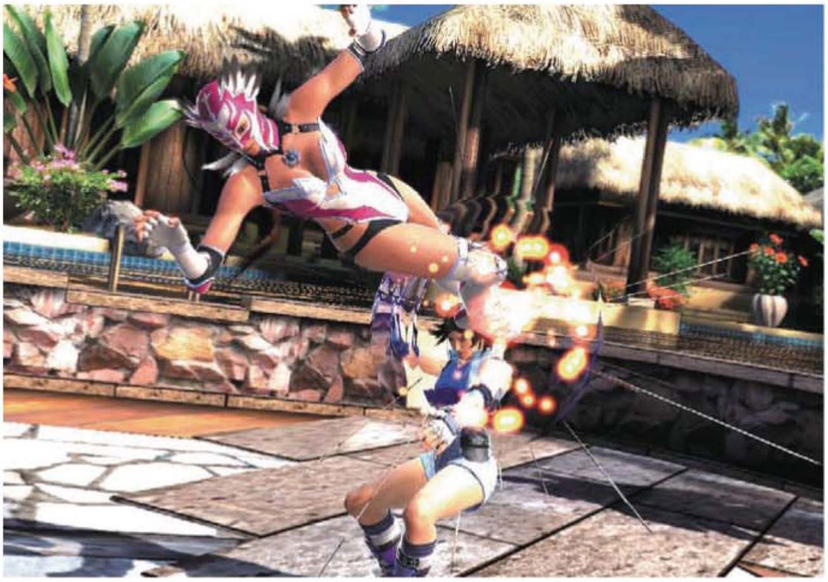
СОДЕРЖАНИЕ

Содержание

Игры как искусство

СТРАНА ИГР

ЭКСКЛЮЗИВ НОМЕРА




SONY
make.believe*
Windows®. Жизнь без преград.
VAIO рекомендует ОС Windows 7.
3D world
Created by Sony
Полное погружение в 3D
Некоторые впечатления невозможно описать словами. Новый ноутбук VAIO серии F с процессором 2-го поколения Intel® Core™ i7 принесет в вашу жизнь невероятные трехмерные развлечения, которые поразят ваше воображение. Мгновенный переход от 2D к 3D-изображению на экране Full HD возможен благодаря новейшему процессору, который работает не просто быстро, а безупречно быстро. Вы будете под впечатлением.
Испытай больше эмоций с новым VAIO серии F и процессором 2-го поколения Intel® Core™ i7.
www.sony.ru/emotion
DiRT3
2011 The Codemasters Software Company Limited («Codemasters»). Все права защищены. «Codemasters»®, логотип Codemasters и «DiRT»® являются зарегистрированными товарными знаками Codemasters. «DiRT 3»™ и «EGO»™ являются товарными знаками Codemasters. Все остальные авторские права и товарные знаки являются собственностью соответствующих правообладателей и могут быть использованы по лицензии. Разработано и издано Codemasters. "Ford Ova"l and "Fiesta" являются зарегистрированными товарными знаками Ford Motor Company «Облачно, возможны осадки в виде фрикаделек» на Blu-ray 3D™. «Облачно, возможны осадки в виде фрикаделек» © 2009 Sony Pictures Animation Inc. Все права защищены.
© 2011 Sony Europe Ltd. «Sony», «make.believe» и «VAIO» и их изображения являются зарегистрированными товарными знаками Sony Corporation. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих правообладателей. Intel, логотип Intel, Intel Inside, Intel Core и Core Inside являются товарными знаками корпорации Intel на территории США и других стран. «adidas»,логотип «adidas», символ трилистника и символ 3 полосы являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками компании adidas Групп, используемыми с разрешения. «Jabulani» является торговой маркой adidas Группы, используемой с разрешения. Реклама. Товар сертифицирован.
*Воплощая мечты.
Возвращение эмоций
VAIO
intel inside
CORE i7

НАШИ СПЕЦМАТЕРИАЛЫ







3D-монитор и 3D-очки
3D-игры редакция «СИ» тестирует с помощью 3D-монитора LG W2363D и решения NVIDIA GeForce 3D Vision.



Телевизор
Игры для приставок PlayStation 3 и Xbox 360 редакция «СИ» тестирует на плазменном телевизоре Panasonic S-серии, поддерживающем разрешение 1080р.

Список рекламодателей



Следующий сеанс – когда захотите
Samsung
GALAXY S
SUPER CLEAR LCD
Всё в Ваших руках, когда в одной из них смартфон Samsung Galaxy[1] S scLCD[2]. Например, кино, в каждый кадр которого хочется верить благодаря сверхчёткому экрану Super Clear LCD[2]. Или более сотни тысяч приложений и игр в Android Маркете, которые скрасят перерывы между киносеансами. И всем этим Вы можете насладиться без промедлений – за это отвечает один из мощнейших в своём классе процессоров. Попкорн остаётся на Ваше усмотрение.
android
SUPER CLEAR LCD
[1] Галактика. [2] Сверхчеткий жидкокристаллический дисплей.
Единая служба поддержки: 8-800-555-55-55 (звонок по России бесплатный). www.samsung.com
Товар сертифицирован. Реклама.
Android является товарным знаком корпорации Google.
SAMSUNG

ТЕМА НОМЕРА



СЛЕДУЮЩИЙ НОМЕР В ПРОДАЖЕ С 23 МАРТА.
АНОНС ВЫ НАЙДЕТЕ НА GAMELAND.RU.


САЙМОН ПЕГГ
НИК ФРОСТ
ПОЛ
СЕКРЕТНЫЙ МАТЕРИАЛЬЧИК
EAGLE
ПОЛА ОЗВУЧИВАЕТ Павел Воля
С 24 МАРТА
КТО ГОТОВ К ТЕСНОМУ КОНТАКТУ?
РЕКЛАМА
WWW.PAULFILM.RU

Новости: у всех на устах

3DS vs NGP



Итак, обе портативные консоли нового поколения наконец-то анонсированы. Про преемницу PSP гораздо подробнее можно будет прочесть в материале Врена, поэтому здесь ограничимся только подборкой фактов.

Новая консоль имеет предварительное название NGP (Next Generation Portable), по размерам она чуть больше обычной PSP. По заявлениям самой Sony, NGP по графике сопоставима с PS3. В консоль встроены гироскопы а-ля Sixasis, Wi-Fi, 3G (судя по всему, не во всех моделях), GPS, а также камеры и тачпады с поддержкой мультитача спереди и сзади. Иными словами, помимо обычного управления с двумя (наконец-то) аналогами и кнопками нам также будет доступно тактильное – как привычное (единственный экран – тачскрин), так и не очень (задняя поверхность консоли занята тачпадом, позволяющим контролировать происходящее на экране, не загораживая его руками. Для консоли уже анонсированы новые части Resistance и Uncharted (не от разработчиков оригиналов, впрочем), Killzone, WipEout и новый кросс-платформенный проект Хидео Кодзимы, в который можно будет играть как на NGP, так и на PS3. О дате релиза конкретных сведений пока нет, но Sony, наученная опытом PS3, от глобального запуска, скорее всего, откажется и постарается запустить консоль «хотя бы в одном регионе» до конца года. Что до стоимости, то ее обещают сделать «доступной», и она совершенно точно не составит уже анекдотические $599.

Тем временем Nintendo готовится к запуску 3DS во всем мире. В Европе консоль выйдет по цене в ориентировочно 250 евро (варьируется в зависимости от страны) 25 марта («в апреле», говорит российский сайт Nintendo). Свободной будет и цена игр (французский Amazon, например, принимает на них предзаказы по 60 евро). Точный список лонч-тайтлов до сих пор не известен, но зато Nintendo подтвердила, что в лонч-период, продолжающийся с запуска консоли до E3 в июне, для 3DS выйдет более 30 игр. Среди них – Animal Crossing, Dead or Alive: Dimensions, Kid Icarus: Uprising, Mario Kart, Nintendogs + Cats, Resident Evil: The Mercenaries 3D, Samurai Warriors: Chronicles, Super Street Fighter IV: 3D Edition, The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D и другие.



Артем Шорохов: Я повеселился со свежих анонсов для 3DS. Понимаю необходимость курса Nintendo на поддержку интереса со стороны сторонних издателей, но это так забавно – видеть в стартовой линейке сплошь палитру «старых-добрых» игр, устроенных по PSP-принципу «даунгрейд-порт нашей старой игры». Чем мне всегда нравились консоли от Nintendo, так это тем, что на них в стартовых лайн-апах были интересные и неизменно качественные игры от самой N, а заодно, помимо бронебойных брендов, и что-то свежее, ради чего, собственно, можно потратиться на консоль. В настоящий момент я даже трейлеры не могу до конца досмотреть: «В это я уже играл, в это играл, в это тоже играл ...» Есть, конечно, Kid Icarus, но он не по мне, и уж больно похож на «летательные уровни» God of War, даром, что тут-то они пораньше придуманы.



Константин Говорун: Если сравнить две консоли по характеристикам и предполагаемому набору игр, то повторяется история с DS vs PSP. Но есть один нюанс. У DS в первый год был имидж заведомого лузера, а PSP казалась наследницей PS2 и стопроцентным победителем. Независимые издатели к DS относились как к GameCube – вроде бы и Nintendo надо уважить, и игры там будут хорошие, но уж точно никакое лидерство ей не светит. И только спустя пару лет все увидели, что DS – это круто, это лидер рынка. Но из-за первых «лузерских» лет владельцы DS получили меньше хороших игр от сторонних издателей, чем могли бы. Сейчас моральное преимущество – на стороне Nintendo. Благодаря успеху DS, у 3DS кредит доверия есть сразу. Консоль точно будут поддерживать все и сразу. А вот NGP еще придется многое доказывать и геймерам, и рынку.



Святослав Торик: Я думаю, что кого первого взломают, тот и лузер. NDS это не помешало, потому что девочки с нинтендогсами выбирают лицензию по умолчанию (на всякий случай напомню, что Nintendogs – это ДВАДЦАТЬ ЧЕТЫРЕ МИЛЛИОНА проданных картриджей, последнее «каловдутие» – 200 тысяч). А мальчики с 3DS будут выбирать пиратские RE: Mercs и Samurai Warriors. Короче, если верить лонч-тайтлам, 3DS теперь не только для детей (Mario Kart) и домохозяек (омг, где Cooking Mama и самая высокотиражная игра в Великобритании Brain Age?), но и для хардкорной аудитории. Тут нужно еще помнить, что пиратство может быть искоренено только онлайновым мультиплеером, а поддержки Wi-Fi для этого мало.
Поэтому если NGP не двинется в сторону казуалов, то тут даже сложно сказать, кто на самом деле победит. А 3G и «это не телефон» вообще очень странно смотрятся рядом, тем более что для консоли делают целую онлайновую систему ценностей. Достаточно было встроить браузер и заявить поддержку соцсетей – сразу стало бы ясно с позиционированием.



Константин Говорун: Ты не на те игры какие-то смотришь. Ну серьезно – зачем играть на DS в Call of Duty, если Call of Duty есть на PlayStation 3? Кому это вообще может быть нужно? На Nintendo DS тиражами под 20 млн продавалась и New Super Mario Bros. – как раз игра для мальчиков. Прелесть консоли – в ее универсальности. Можно играть в Nintendogs, Brain Training и Cooking Mama. Можно играть в Advance Wars, Phoenix Wright и JRPG. Можно играть в New Super Mario Bros. и Super Princess Peach. Самая типичная модель поведения, по-моему, это на старте системы попробовать Nintendogs, Brain Training и Warioware, а потом пять лет покупать нормальные человеческие игры. Это система и для мальчиков, и для девочек, и для детей, и для взрослых. И с Nintendo 3DS, скорее всего, будет так же.
Дифференция по играм между PSP и DS (и, как следствие, NGP и 3DS) идет не по социально-демографическим характеристикам аудитории, а по ее вкусам и отношению к жизни. Грубо говоря, на тех, кому важна графика, и на тех, кому она неважна. На тех, кто хочет на портативной системе играть примерно в те же игры, что и на домашней, или кому нужна альтернатива. Advance Wars и Phoenix Wright против Call of Duty и Uncharted.
Что касается пиратства, то есть чудесная консоль Xbox 360, запираченная сразу и целиком. И что? Есть полным-полно игр (без онлайнового мультиплеера) с миллионными продажами. Пиратство на консолях радикально влияет на поведение геймеров только в России, и на поведение издателей почти не влияет. Ну, разве что Sony бесится и новые прошивки выпускает каждую неделю.
То есть, недополученная выгода, безусловно есть, и большая, но для действительно крупных и крутых проектов это не слишком критично. Главное, чтобы в США, Европе и Японии в переходах метро не появились лотки с контрафактом.





Сергей Цилюрик: Мне по-прежнему больше импонирует консоль от Nintendo, хоть перевес в ее сторону чуть меньше, чем в прошлый раз. Шесть лет назад Nintendo предложила что-то кардинально новое – и тогда я был всеми руками за это. Сейчас же в 3DS я вижу 3D, которое непосредственно геймплею, как мне кажется, может дать не так уж и многое, и сборную солянку из уже ранее опробованных устройств ввода: к тому, что в обычной DS было, прибавились гироскопы (еще для GBA были) и камеры (в DSi не впечатлили, поэтому ее и не брал). Это – совершенно не тот качественно новый уровень, что был шесть лет назад с первой DS.
Но это все же Nintendo, а значит, консоль можно брать хотя бы только для ее релизов. Потому что они всегда оправдывают покупку консоли. Плюс сторонние разработчики тоже стараются: мне вот кроссовер Лэйтона с Фениксом интересен, новые «Резиденты» тоже. С NGP пока ничего не могу назвать для себя привлекательного из игр.
Что же до NGP как консоли, то я вижу самого натурального наследника PSP со всеми достоинствами и недостатками. Опять игры – сплошные спиноффы да порты популярных сериалов, опять консоль преподносится как медиацентр. Из нововведений – два тачпада, которые Sony позиционирует как ответ айфонам. Спасибо, с айфоном я уже разок обжегся, больше не хочется. Продемонстрированное на примере «Анчартеда» комбинирование кнопок и тач-управления совсем не понравилось.
В общем, жду анонсов толковых эксклюзивов. Не сомневаюсь, что рано или поздно куплю, но, по-видимому, NGP – не на запуске.



Илья Ченцов: А я вот тут думал-думал и решил, что устройства ввода – это чисто такая маркетинговая фишка, чтобы продать консоль. «А вот у нас два тачскрина!» – «А вот у нас зато две камеры!» А потом несчастные разработчики мучаются, как бы им в их новой игре задействовать стилус и микрофон. А лучшие игры всё равно получаются New Super Mario Bros. А играть с мышкой на компьютере всё равно удобнее, потому что у сенсорного экрана DS очень маленькое разрешение. Честно, мне очень хочется увидеть светлое будущее, в котором геймеры однажды хором поймут, что им впаривают ерунду, и НЕ купят очередную портативную консоль.
Тут, кстати, один важный момент – вы вот, дорогие коллеги, на портативных консолях вообще в каких условиях играете? В дороге и вдали от цивилизации/дома, потому что больше не во что, или дома, потому что новая интересная игра вышла? Правда, где-то в интернетах я видел обсуждение, что некой даме посоветовали «Лейтона», а она сказала, что по сравнению с писишными квестами это детский сад. С другой стороны, окажись она в чистом поле, где «зубная щётка недоступна», думаю, и в «Лейтона» стала бы играть. В метро, вон, люди и на телефонах во всякое рубятся (там, правда, тоже «всякое» постепенно становится круче и круче). Но идея в том, что портативные консоли борются за наше свободное время, когда у нас нет других вариантов, как его провести – а значит, им крутыми быть необязательно. Достаточно, кхе, выглядеть таковыми в момент продажи.
И надеюсь, это не финальная схема управления портативной Uncharted. По-моему, управление должно быть консистентным, а тут бежали-бежали, руля аналоговой ручкой, и ВДРУГ переключаемся в сенсорный режим, чтобы залезть на стенку. Это ж консоль надо перехватывать – до этого она была сбалансирована между обеими руками, и тут ВДРУГ весь вес ложится на ЛЕВУЮ, которая к тому же держит устройство за краешек, да ещё упершись пальцем в джойстик.
Помните, в первой Castlevania для DS были моменты, где надо было ВДРУГ возить по экрану пальцем/стилусом, чтобы разбить лёд или там нарисовать печать. В следующих сериях это убрали. Кстати, эти джойстики – они и торчат, небось, выдаются за переднюю панель вперёд? Наверное, будут быстро разбалтываться.



Сергей Цилюрик: Про Uncharted абсолютно такие же мысли были. И тоже вспомнил Dawn of Sorrow, которая именно этим внезапным переключением на стилус (и придирчивостью к тач-вводу) меня выбесила больше, чем любая другая игра для DS. И стики у PSP отваливаются – это вообще дело обычное. Мне вот пришлось запасные из Китая заказывать.
А Лейтон-то и есть детский сад, он – в первую очередь набор не слишком заумных головоломок, а только потом уже – что-то типа квеста.
В портативные консоли я в поездках играю вообще постоянно, плюс еще дома обычно на ночь на полчасика включаю что-нибудь на DS. Бывают, конечно, и портативные игры, которые прямо-таки заставляют не слезать с дивана часами – «Феникс Райт», например. **СИ**

ДОРОГИЕ ПОДПИСЧИКИ!

Мы публикуем списки тех из Вас, кто были первыми при оформлении подписки по купону и квитанции из «Страны Игр» №19! Найдите свою фамилию и позвоните нам, чтобы узнать, как забрать свой подарок – два шампуня Head&Shoulders: основной уход + алоэ вера!

Кундюков Сергей Васильевич, г. Петропавловск-Камчатский
Пахомов Павел Юрьевич, г. Чехов
Добросоцких Анна Ивановна, г. Москва
Ли Дима, г. Благовещенск
Султанова Малифа Мардановна, г Ноябрьск
Стародымов Владимир Николаевич, ПГТ Мурмаши
Серов Петр, г. Реутов
Емельянов Константин Вадимович, г. Пермь
Чмель Т В, г. Саяногорск
Коротков Марк, г. Анадырь



Valve и Microsoft за PC-гейминг

Гейб Ньюэлл, глава Valve, не перестает верить в PC как игровую платформу – несмотря на то, что его компания всегда выпускала мультиплатформенные релизы. PC, по мнению Ньюэлла, – «центр инноваций во всем: и в микротранзакциях, и в MMO, и в free-to-play, и в штуках вроде CityVille – она за один месяц набрала 84 миллиона игроков. Для нас это все лишь подчеркивает, что инновации будут происходить на открытых платформах».

Steam, принадлежащая Valve платформа цифровой дистрибуции игр, в октябре прошлого года перешагнула планку в 30 миллионов аккаунтов (для сравнения, те же 30 млн Xbox Live набрала лишь к началу 2011-го).

Тем временем Microsoft тоже предпринимает попытки продвижения PC-гейминга (а заодно и оттянуть кусочек аудитории у постепенно становящегося монополистом Steam): компания запустила свой онлайновый магазин игр, Games for Windows Marketplace, пытаясь привлечь покупателей значительными скидками. По слухам, игровой компонент должен стать ключевым для следующей операционной системы Microsoft, которая должна будет прийти на смену Windows 7.



Илья Ченцов: Не знаю, меня вот наличие Games for Windows внутри игр почему-то не радует. Наверное, потому, что там дурацкое разделение по регионам и приходится держать несколько аккаунтов, да ещё игры с GfW встречаются так редко, что я успеваю пароль забыть, а то и логин. Так что, по ассоциации, я и на GfW Marketplace не пойду.
Сейчас вот задумался, чем мне больше нравится «Стим» – тем, что этот сервис независим от держателей платформы. Microsoft старается, чтобы «игры для PC» и «игры для Windows» стали синонимами, а Steam тем временем предлагает игры и для Windows, и для Macintosh. Ну, и многие разработчики говорят, что сам процесс публикации в случае со Steam идет гораздо быстрее и глаже (мы про это ещё в Random Encounter упоминали). Возможно, конечно, сейчас все резко изменилось...
Кстати, для большей предметности обсуждения:
http://www.gamesforwindows.com/en-US/
«Россия и СНГ пока не поддерживаются», как подсказывает сайт http://gamesforwindowslive.ru/.
В общем, я ставлю на Valve.
И в продолжение темы PC-гейминга. Как вы считаете, есть ли перспективы у Linux-гейминга?



Артем Шорохов: Илья, я честно признаю себя в этой области подкованным слабо, но, глядя с моей колокольни, для геймера и гейминга нет никакой принципиальной разницы, что, как и где рождается – были бы игры. Конечно, для массового геймера было бы очень удобно (и прямо сейчас во многом удобно благодаря потугам Steam, который всё же не покрывает всё и всех) наличие единой централизованной платформы в рамках ПК с дружеским лицом. А уж делением на Маки, Линуксы и прочий беспредел пусть морочатся люди из стаффа обслуживания этой самой платформы на пару с разработчиками. Иначе – раскол, шовинизм, смерть и забвение. Поймите правильно, но ПК-гейминг сейчас не в том положении, чтобы заниматься гражданскими войнами.



Илья Ченцов: А речь не о войнах. Сейчас, насколько я знаю, нет Linux-эксклюзивов. Однако те, кто в дополнение к виндовской и маковской версии выпускают ещё и линуксовскую, могут рассчитывать на какую-то не такую уж смехотворную сумму от благодарных пользователей. Ибо на основе Linux наконец-то начали делать операционные системы, в которых могут работать не только программисты, но и обычные «лопоухие юзеры». А ведь эти OS ещё в большинстве своем и бесплатные, в отличие от Windows и MacOS. Так что количество пользователей, по понятным причинам, растёт.
Понятно, что большим компаниям, которые делают игры для больших консолей, это не очень интересно, но для «чисто-PC» разработчиков затраты на создание Linux-версии вполне могут уравновешиваться прибылью от её продажи. Ибо игр для линукса мало, и их хотят. В том числе готовы покупать за деньги.



Сергей Цилюрик: Тут все становится еще интереснее ввиду недавнего постановления правительства (№2299-р от 17.02.2010) о переходе всех феде-





ральных бюджетных учреждений на свободное ПО. То есть, по сути, весь госаппарат в ближайшие несколько лет имеет все шансы переехать на Linux – а на работе, как известно, люди охочи до игр. Скучающие чиновники особенно. Не знаю, правда, насколько это поможет создать у нас толковый рынок – в России все-таки привыкли, что «и винда бесплатная».



Артем Шорохов: Я не совсем уверен – не моя епархия, – но, вроде, ещё в девяностых проскальзывали какие-то амбиции Microsoft насчёт внедрения в Windows игр за пределами кэжуал-набора во вкладке «Развлечения». И, в общем, эти амбиции с тех пор стабильно проявляются перед каждым новым запуском каждой новой операционки. Беда в том, что между запусками обычно стоит тишина. На мой взгляд, им нужна некая полунезависимая служба, которая будет отстаивать свои интересы, а не корпоративные.



Святослав Торик: На тему PC-гейминга: вспомнился релиз GTA IV для персональных компьютеров.
Чтобы запустить игру, нужно было просто сделать следующее:
1. Поставить Adobe Flash Player.
2. Поставить приложение Rockstar Games Social Club.
3. Поставить вышеупомянутый Games for Windows Live.
4. Зарегистрироваться в Rockstar Games Social Club.
5. Зарегистрироваться в Games for Windows Live.
6. Установить игру, в процессе заменив диск 1 на диск 2 и обратно.
7. Подключиться к Интернету и запустить активацию игры.
8. После подключения к серверу ввести цифровой код активации игры.
9. Играть!



Илья Ченцов: Забыл сказать, что с русским Live-аккаунтом GTA IV не работала. Мы как-то с соседом пытались этот квест выполнить, так пришлось два раза регистрироваться.



Артем Шорохов: Ну так это как раз следствие всего упомянутого мной: стремления скорее застолбить среду, а потом развести руками, когда окажется, что рынку это неудобно и не нужно. Это неизбежный спутник организации сервиса, развивающегося набегами: суть постоянное латание толком не построенного корабля. Кроме того, реально влиять та же MS может лишь на свои игры, в то время как сторонние издатели неизменно ищут свой «короткий путь». Ubisoft весь год поставляла новостные поводы в своих потугах поднять очередной DRM, например. Это и есть те самые «разрозненные княжества», на которые не хватает мощного лидера, способного всех завоевать, а завоевав – объединить под единым флагом империи. В настоящий момент на рынке подходящих лидеров два – Microsoft и Steam. Оба со своими болячками. А исход, как ни крути, всё-таки возможен только через завоевание, когда все издатели придут и поклонятся новому вождю, как это, в общем, и обстоит на консолях. А все договоры о поддержке при сохранении суверенитета – суть временные меры, которые, чуть ветер меняется, тут же идут под снос. Сколько например сейчас худо-бедно действующих или планирующихся «магазинов цифровой дистрибьюции»? И сколько у них шансов стать реальной и единственной платформой, объединившей враждующие княжества?



Святослав Торик: Нельзя забывать, что магазин цифровой дистрибьюции – понятие расплывчатое. Steam уже давно не просто «скачать игру платно», это комьюнити, ачивменты, библиотечка. Steam, XBLA и PSN – самые навороченные агрегаторы такого рода.
Но! Эти магазины не отвечают потребностям локальных геймеров: отсутствие человеческого каталога (все уже поржали над описаниями в PSN?), не всегда доступна версия на своем языке, высокие цены относительно локальных даже не цифровиков – ритейлеров!, отсутствие техподдержки и урезание функционала с DLC... Поэтому существуют и GamePitStop, и yuPlay, и Gama-Gama, и Климов вот хочет запускать «магазинчик от СофтКлаба».



Илья Ченцов: Я думаю, что нужна конкуренция и не нужна монополия. Многие, кстати, вообще продают игры «через себя». Если, скажем, ссылка на приобретение ведет с сайта разработчика на страничку PayPal и обратно, то кто здесь издатель?



Артем Шорохов: Как по мне, нужна централизованная система, внутри которой возможна конкуренция. Но при этом чтобы всё было быстро, удобно, надёжно, в одном месте и по полочкам. Чтобы, как ты верно подметил, миллион логинов раз в месяц не вспоминать. А то, что внутри такой системы Ubi будет бороться с EA за мой кошелёк – это мне, конечно, на руку. **СИ**



Индустрия: чирик-чирик

Маленькие мысли больших людей



@Fumito_ueda
Фумито Уэда
отец Ico

Каждый раз, когда я пишу о SotC, это имеет огромный резонанс, взять хотя бы число ответов и ретвитов. Хотя это и старая игра, её до сих пор любят, она до сих пор приносит людям радость.

Shadow of the Colossus начинается со сцены, в которой главный герой пытается укрыться от дождя в скале. Мне очень нравится движение листьев папоротника, когда по ним попадают капли дождя, и я очень рад, что в HD-версии их (листьев) в кадр попадает гораздо больше.

Выставка Ёдзи Синкавы*, о которой Кодзима-сан твит написал: http://bit.ly/gCcONp Если по времени сложится, обязательно схожу.
* Японский художник, иллюстратор сериала Metal Gear Solid. – Прим. Ред.

Из-за разницы в промоушне разных типов медиа-развлечений (фильмы, музыка и т.д.) вновь задумался: видеоигры, конечно, продукт творчества, но можно ли считать их продуктом производства?

О разнице между сценарием фильма и сценарием игры. Скажем, сценарий фильма – это рассказ, новелла, тогда сценарий игры – слова в рэп-композиции. Я это так себе представляю, пускай и совсем не слушаю хип-хоп.

Посмотрел «Робин Гуда». Пока смотрел, уж не знаю, из-за недосыпа, наверное, у меня случился глюк – подумал: вот круто, я ничего не делаю, а сюжет сам собой продвигается! Только вот сценки какие-то очень долгие...



@Kojima_Hideo
Хидео Кодзима
отец Metal Gear

Мой сегодняшний день начался с саундтрека «Пипца».

С другой стороны, если бы этого землетрясения не случилось, я бы не переехал в Токио, тогда и MGS, и Kojima Production могли быть чем-то совсем другим...

Всматриваюсь в утреннюю темноту и вспоминаю Большое Землетрясение в Кобэ. Ровно 16 лет назад это было.

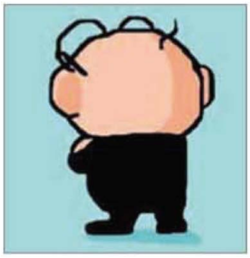
Хе-хе-хе! **RT**@PG_kamiya: Кодзима-сан... Какой же я клёвый, значит, был тогда! **RT** @Kojima_Hideo: Заценил студенческую фотку Хидеки Камия из Platinum. Присмотревшись, понял, что он был очень похож на меня в студенческие годы.



Сходил на «Чебурашку» японского разлива:



1-го числа посмотрел с детьми «Как приручить дракона». Концовка разочаровала. Конечно, дело в Голливуде. Всё, наверное, из-за того, что они приготовили несколько концовок и взяли ту, что с намёком на продолжение. В Японии такое невозможно. Важно не только довести повествование до конца, но и ясно донести до детей мораль произведения.



@PG_kamiya
Хидеки Камия
отец Devil May Cry

Сравнивать их – бессмысленная затея. **RT** @SaudMedlej: Как вы думаете, что лучше, NGP или 3DS?

Вот... Мои сокровища... Очень рекомендую!



Ладно, я тоже назову свою следующую игру на «ма»... «Манки Конг»! «Майонетта 2»!! **RT** @PG_yoshimura: Что, не ждал? **RT**@PG_kamiya: Ёсимура-кун, ты наверняка уже сколько недель хотел это сказать, спать не мог, небось, бедный **RT** @PG_yoshimura: Доброе утро! MAX ANARCHY!

Та-а-а-ак... Назовусь-ка я богом орехов и молока...

Когда он злится... он... снимает трусы?!



...Дедлайн близится, мы решительно засели за звукозапись... и никак у нас не получается выдать достойное качество звука...

«Nintendogs + cats + ядовитый перепел».

А как насчёт на Virtual Boy? **RT** @darthdome: Хочу сыграть в Bayonetta 3D на 3DS! :)

Предостаточно. **RT** @diosmekemeke: Привет, Камия! Сколько букв в названии твоей новой игры? Good luck learning English!

На родине покемона Слоупока и поздних кинопремьер наконец прошёл показ фильма «Пипец» (Kick-Ass), и разработчики видеоигр дружно перенесли это событие в Твиттер, на время даже вытеснив из списка обсуждаемых тем сами видеоигры. Впрочем, всё быстро вернулось на круги своя, благо за прошедший месяц состоялись в Японии громкие выставки, силён ажиотаж по поводу запуска Nintendo 3DS, да и диковинный Чебурашка вызывает интереса не меньше, чем достославный «Пипец».
Тецуя Мидзугути осваивал Google-переводчик, общаясь в Твиттере на корейском, пока заболевший в Шанхае Хидео Кодзима все праздники провалялся с температурой, расстраиваясь из-за того, что в мире полным-полно ядерного оружия. Но это уже совсем другая история…

Фото месяца



@Kojima_Hideo: Разгребал полки, наткнулся на всякие документы времён Metal Gear (1987). Вот, например, карта первого этажа.

Кстати, объявлена дата релиза El Shaddai… Почему-то многие думают, что я делаю эту игру, на самом деле – вот эти ребята: http://amba.to/futxTv

В детстве мне разрешали играть в NES только по субботам. За те пару часов, которые у меня были, я успевал дойти до 8-го мира, а потом часы показывали 21-00, из-за угла выходила мама и гнала меня убираться в комнате и спать! Это вечное давление…

Ты случаем не на факс нам звонишь? RT @Harada_TEKKEN: Пытаюсь дозвониться до PG Inc., в трубке постоянно звуки, как от модема.

Действительно грубость. RT @kaller_squall: Камия-сан, это действительно вы? Извините за грубость, но вы так много пишете в Твиттер, будто бы вам заняться больше нечем. Спокойной ночи.

Захотелось вдруг испить Nescafe Golden Blend, который всегда у нас дома стоял, когда я был ребёнком… Как мне кажется, такого вкуса, как у него, нигде больше не найти…



@Harada_TEKKEN
Кацухиро Харада
отец Tekken

Хех, только щас заметил, что меня фолловит Kick-Ass official (@kickassjp). Сделать, что ли, Убивашку приглашённым персонажем в Теккене, лол.

Нет-нет, респект и уважуха всем! RT @TeTTo_UT: Вот вы имеете хоть малейшее представление, скольких игроков в Tekken вы сейчас обидели? Включая себя самого. RT @Harada_TEKKEN: Видимо, я болен: стал взрослым дядькой, а к файтингам никак не охладею.



Он обязательно вам попадётся! Например, в аэропорту на Хоккайдо. Да или на Акихабаре! А если вы подойдёте ко мне на каком-нибудь эвенте и скажете «Я видел мишку в Твиттере, отдайте!», то… хе-хе… RT @asuka_24: Хочу такого медведа!

Во время просмотра записи «Оружие бедных и роботооружие» по NHK внезапно осознал, что времена, которые все предрекали, уже настали. Тем временем, стоит написать в Твиттере или на Фейсбуке «Доброе утро!», как из самых разных стран мира в ответ приходят «добрые утры», «дни», «вечера», «спокойной ночи» на всевозможных языках. Вот такие времена, наоборот, никто не предсказывал.



Эээ… Куда ты Бланку задом повернул, эй! Юморист, лол! RT @Yoshi_OnoChin: Ыы, команда SFxTK ВНЕЗАПНО слегла от гриппа. Вроде как, всем сделали прививки, но не помогло…

Tekken 6: BR получил награду «Best Income 2010»! BR вышел в декабре 2008-го и с тех пор уже 2 года получает награды! Мы даже поставили рекорд «4 игры – 5 лет наград подряд» с T5, T5:DR, T6, T6:BR! Спасибо за поддержку! http://p.twipple.jp/GfeJp)

Играю в Infinity Blade. Как это понимать: максимальный левел игрока – 40, а тут мне пешки попадаются 102-го, лол.



Ммм, Хирано-сан? Мало кто жаждет её возвращения, так что в аркадной версии она вряд ли появится. Хотя я к Михару весьма привязан, она мой большой друг и тёзка RT @magashic: Есть ли вероятность возрождения Хирано Михару-тян?



Yoshi_OnoChin
Ёсинори Оно
Отчим Street Fighter



С SSFIV 3D Edition всё замечательно! Продаётся по тем же ценам, что и весь софт от Nintendoo. Итак, дамы и господа, прошу любить и жаловать: SSFIV 3DE!

Сходил на KONAMI STYLE. Сегодня купил наконец артбук Синкавы, который в тот раз закончился до моего прихода.

Пришёл на выставку иллюстраций Синкавы (MGS). Незабываемое впечатление от картинок большого размера. Жаль, буклеты все распродали… Хотелось заполучить побольше печатного арта…

Вопрос, который часто задают в адрес SSFIV 3DE: если в бою сойдутся игрок, предпочитающий кнопочное управление, и игрок, предпочитающий тач-управление, не будет ли у второго преимущества? Вообще, тач-управление изначально было предназначено для тех игроков, кто постоянно думает о преимуществах и недостатках. Но не волнуйтесь, мы встроили фильтр, который отбирает игроков по используемой системе управления.



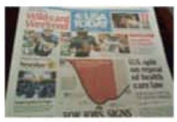
@nakayuji
Юдзи Нака
отец Соника

Мы объявили о новой игре от Kadokawa Games и Prope – Rodea the Sky Soldier. http://bit.ly/fwdevV

Пришёл в автосалон, а тут устанавливают 5-экранные демостенды Gran Turismo. Здорово выглядит. К сожалению, написано, что использовать эти автоматы в домашних условиях не получится.



@Mizuguchitter
Тецуя Мидзугути
отец Lumines



[надеюсь на RT] На передовице национальной американской газеты опубликована фотография с 3D-концерта Genki Rockets*!!!

* Поп-группа «Весёлые ракеты», продюсеруемая Мидзугути. – *Прим. Ред.*



Константин
Говорун

В 15:00 по токийскому времени, 27 января в отеле Prince Park Tower компания Sony Computer Entertainment впервые показала свою портативную консоль нового поколения. Будущий конкурент Nintendo 3DS пока известен под кодовым названием NGP (Next Gen Portable) и хорошо описывается словами «как PSP, только по всем параметрам намного лучше». Публика в зале аплодировала, но... едва ли не больше энтузиазма вызвал другой анонс – сервиса PlayStation Suite для мобильных телефонов под управлением Android.



PlayStation Meeting 2011



Вверху: Классический кадр «президент компании показывает новую консоль». Теперь эта честь выпала Казу Хираи.

Вся история с NGP была чудовищно засекречена. Приглашение на «мероприятие Sony в Токио» я получил в середине января, но не знал, что именно там должно произойти. Ни расписания, ни места, ни названия. Предполагались любые варианты – от самого скучного (запуск PlayStation Phone – и все) до самого крутого (показ всей линейки Sony, включая The Last Guardian). Никакой официальной информации. И это притом, что слухи о PSP2 ходили уже несколько месяцев (почитайте, например, наш репортаж из Guerilla), плюс из своих источников я кое-что знал о новых мобильных игровых платформах Sony (и не все я могу рассказать даже сейчас). Как только были обнародованы название и место проведения мероприятия, так все стало на свои места. Ведь на предыдущем PlayStation Meeting, 2005 года, компания Sony Computer Entertainment поделилась информацией о запуске приставки PlayStation 3. При этом место проведения не предполагает показ игр – в отеле просто нет подходящих под это помещений. Зато удобно проводить пресс-конференцию для инвесторов, разработчиков и профильной прессы.

Для начала Каз Хираи показал видеоролик (цитируем) «с E3 2005» под названием Cyber Society. Дескать, в нем Sony пять с половиной лет назад изложила собственный взгляд на будущее видеоигр и цифровых развлечений, и это видение компания до сих пор считает верным. Кадры в духе «Матрицы» сопровождались рубленой абракадаброй в духе «Reality becomes data. It's a new way to view information. Imagination and dreams come true». Скорее всего, так креативщики Sony пытались плавно подвести зрителей к темам дополненной реальности и социальных сетей. Но, если честно, все показанное и заявленное не имело отношения ни к играм, ни к PlayStation 3, ни к

NGP снабжена всеми теми же кнопками, что и PSP, включая четыре фирменные (крестик, квадрат, треугольник, круг), два шифта, крестовину, start, select и кнопку PlayStation для выхода в ОС.



Все опасались, что PlayStation Portable 2 выйдет в формате слайдера, как PSP Go. К счастью, обошлось. NGP во всех смыслах напоминает увеличенную PSP.

Очевидно, что NGP сможет заодно заменять и медиаплеер как для видео, так и для аудио. Внутренняя память не предусмотрена, все будет храниться на флешке.

Скорее всего, в продажу поступит несколько версий консоли – например, с 3G и без 3G. Также возможны спецверсии NGP для разных регионов в партнерстве с местными операторами. 3G-модуль в NGP не предназначен для голосовой связи, только для подключения к Интернету. Консоль слишком велика, чтобы ее можно было использовать, как телефон.

В NGP не будет использоваться интерфейс XrossMediaBar а-ля PlayStation 3 и PSP. Новый называется LiveArea и рассчитан на управление прикосновениями. Также известно, что консоль будет максимально интегрирована с социальными сетями и будет поддерживать систему «трофеев» (у Nintendo 3DS ничего подобного не планируется).

Новая консоль снабжена двумя аналоговыми стиками. Причем это не пимпочка в духе PSP, а полноценный джойстик, только очень маленький.

NGP, ни к здравому смыслу. Да и ролик такой на E3 2005 я не помню, а коллеги, с которыми я сидел на конференции Sony, – тоже. Уток – помним. Техническую демку Final Fantasy VII – помним. На Youtube тоже ничего не нашли. А, судя по словам Каза, должны помнить. Может быть, кто-нибудь из читателей пояснит?

ЯБЛОКО ПАДЕТ

Далее на экран вывалились слова «Cross Platform – Portable – Home» – дескать, три главные темы пресс-конференции. Коллеги-журналисты испугались: а ну как тема PlayStation Home (на которую было угрохано столько сил, денег, внимания Sony) получит продолжение. Но, к счастью, речь всего лишь шла о домашних консолях. На секунду я предположил, что и наследник PlayStation 3 не за горами, но нет – Sony вполне довольна нынешней популярностью системы. Очередной отчет о достижениях PlayStation 3 и PlayStation Network – убедительно, но все это мы знали и прежде.

Другое дело – «кросс-платформа». Под ней, как ни странно, Каз понимал игры для мобильных телефонов, не привязанные к одной конкретной модели, а лишь к операционной системе. И тут нас ждала настоящая бомба. Все искренне ждали анонса PlayStation Phone, но получили совсем иное.

И здесь за каждое слово Казу Хираи стоило было дать медаль. Он ясно и открыто сказал, что в 2004 году, когда шла работа над PSP, мобильные телефоны просто не шли ни в какое сравнение со специализированными системами. Над играми для них можно было просто смеяться. В наше время телефоны технически позволяют делать настоящие хиты. Немало их уже есть на рынке. Одна проблема – хорошие игры тонут в потоке дешевого отстоя. Иголки в стоге сена. Поэтому Sony делает ход конем и выпускает для Android (и, возможно, не только) среду PlayStation Suite (произносится [свит]), для которой можно делать игры. Следующую фразу повторите про себя три раза. ВСЕ ИГРЫ ДЛЯ PLAYSTATION SUITE ПРОХОДЯТ ЧЕРЕЗ ОТДЕЛ КОНТРОЛЯ КАЧЕСТВА SONY (!) и, если все хорошо, получают значок «одобрено PlayStation». В результате нормальные геймеры, вроде нас с вами, смогут нормально играть на мобильных телефонах. Те, кто доверяют Sony и PlayStation, во всяком случае. А для затравки Sony выложит в специальный онлайн-магазин для PlayStation Suite библиотеку собственных игр для PS one (пока ни слова о PS2/PSP). Никакой привязки к конкретной модели телефона – главное, чтобы работала под Android и физически тянула Suite.

Конечно, можно сказать, что это запоздалый ответ на AppStore. Но штука вот в чем. Стиву Джобсу, конечно, пользователи доверяют в том, что касается дизайна и пользовательского интерфейса классных гаджетов. Но вот в играх безусловных авторитетов на рынке два – PlayStation и Nintendo. Я имею в виду не среди продвинутых геймеров, а среди современных людей вообще. Спросите десять знакомых, слышали ли они о PlayStation, – сколько ответят утвердительно? Даже если припомнить Sony все ошибки последних лет, все равно, логотип PlayStation на игре для мобильного телефона – плюс сто к желанию купить ее. Второй момент – повторное использование библиотеки PS one. На свете есть полным-полно хитов тех времен, которые я не успел пройти тогда, либо хотел бы вернуться снова. Да, и знаете – один из признаков игр как искусства, – бережное отношение к наследию, к шедеврам прошлых лет, которые (если это настоящее искусство) никак не могут стареть. Очень важно, что Sony, пусть и творит черт знает что с обратной совместимостью, все же находит способы сохранять доступ к лучшим играм прошлых лет.

Легко и просто

Судя по первым отзывам разработчиков, иметь дело с NGP очень приятно. В этом смысле история с PS3 (которую приходилось осваивать годами) не повторится. Комплект для разработки устроен так, что перенести игру с PS3 на NGP можно очень просто; несколько деморверсий на пресс-конференции (например, эпизоды из Metal Gear Solid 4, Lost Planet 2) были собраны буквально за считанные дни и недели.

О цене на консоль

Очевидно, что консоль будет стоить дороже, чем Nintendo 3DS. Джек Треттон, президент американской Sony, сообщил: " Я считаю, что если вы предложите контент, интересный потребителям, то они найдут деньги, даже если поначалу считали, что не могут себе позволить покупку. Самое свежее доказательство – Kinect. Я не думал, что люди вот так возьмут и выложат полторы сотни долларов – а они это сделали, а ведь это в конечном счете просто контроллер. Так что если с качеством все в порядке, то люди найдут способ купить ваш продукт».



Слева: Представитель Epic показывает зрителям, как работает Unreal Engine на NGP. Впечатляет, но нечто подобное существует и для iPhone.



Слева: Тосихиро Нагоси привез техническую демку Yakuza на NGP, перенесенную непосредственно с PS3. Выглядела здорово.

Да это же PSP2!

Второй и главный анонс – портативная игровая консоль нового поколения. Она пока носит кодовое название NGP (Next Generation Portable), что как бы намекает на то, что на полках магазинах никакой PlayStation Portable 2 не будет. Sony либо найдет способ добавить тройку к названию (напомню, «Xbox 360» выдумали потому, что «Xbox 2» нельзя ставить на одну полку с «PlayStation 3». Два и три – понимаете?), либо найдет новое незадействованное слово – ну, как Nintendo сочинила «Wii». Меж тем, NGP выглядит именно как исправленная и улучшенная PSP. Больше экран и (что очень давно просили геймеры) два аналоговых стика. Два тачскрина – как на экране консоли, так и с оборотной стороны. Две камеры, встроенные 3G, Wi-Fi и GPS, гироскопы и акселерометры. Нет в NGP одного – 3D (как с очками, так и без); эту тему Sony оставила Nintendo с ее 3DS, а также собственной PlayStation 3.

Анонс приставки не обошелся и без очередной порции лапши на уши о «дополненной реальности» – с ней, скорее всего, будет та же история, что и с играми для PlayStation Eye. Другое дело, что комплект дополнительных функций NGP настолько богат, что можно выдумывать десятки новых типов игр – и там уже что попрет. Например, представьте себе симулятор, где можно осматриваться вокруг, просто перемещая консоль в пространстве (как будто это окно, сквозь которое вы смотрите на виртуальный мир). Или же пазл, где игровое поле надо «сдавливать», «тыкать», «гладить», используя два симметрично расположенных тачскрина. Технически NGP вполне способна стать «второй DS» в том смысле, что все эти Warioware, Elite Beat Agents, Nintendogs и другие инновационные игры Nintendo, вполне могут получить достойный ответ на новой системе от Sony. Вопрос лишь в том, на что компания захочет сделать акцент. А это, судя по всему, – мощная графика («почти как на PlayStation 3»), Интернет и социальные связи между геймерами.

Характеристики

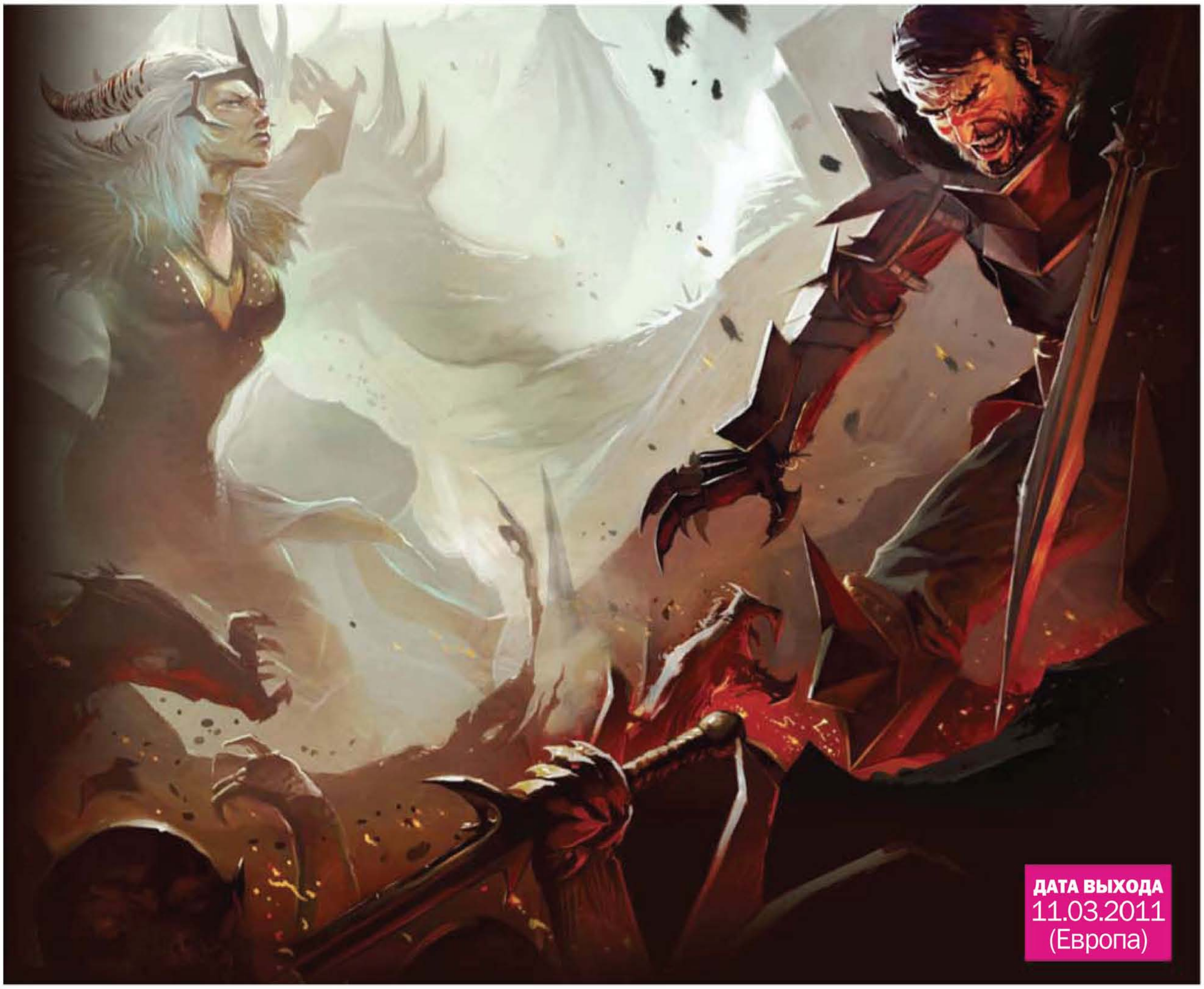
- CPU: ARM Cortex-A9 MPCore, 4 ядра
- Видео: SGX543MP4+, 200 МГц, 133 млн. полигонов в секунду
- Экран: 5 дюймов, OLED, разрешение 960x544
- Два тачпада (каждый распознает по шесть одновременных нажатий)
- Распознавание движений по шести осям
- Электронный компас по трем осям
- Два аналоговых стика
- D-Pad
- 12 кнопок (включая два шифта, start, select и др.)
- Две камеры
- Wi-Fi, 3G (возможно, не во всех моделях), Bluetooth
- Размер: 83.55 мм x 182 мм. X 18.6 мм
- Вес: неизвестен
- Время работы на аккумуляторе: неизвестно

Связь NGP и PlayStation 3 – самая что ни на есть прямая. Ключевая демоверсия для NGP – спин-офф сериала Uncharted. В производстве находятся и портативные версии Killzone с Resistance. Хидео Кодзима работает над игрой, в которую можно будет попеременно играть на PS3 и NGP с общим сейвом. Смысл в том, чтобы вечером насладиться ей на большом экране, сохраниться, а утром запустить с того же самого места на портативной NGP. Геймдизайнер обещает постараться показать этот проект на E3 2011. По графике, судя по всему, NGP отличается от PS3 примерно так же, как PSP от PS2. То есть, разница, очевидно, есть, и в большинстве игр графика заметно хуже, но в топовых проектах уровень довольно близок к домашней системе. Наконец, в конце мероприятия Activision с помпой заявила Call of Duty для NGP, а это отнюдь не игра Nintendo-формата.

Зато, как и 3DS, фактически NGP будет работать на картриджах. Это означает, что формат UMD отправляется в топку, и прямой обратной совместимости с предыдущей консолью не будет! Та же история, что с PSP Go! – владельцы коллекций PSP-игр на дисках будут грустить. Возможно, поэтому не стоит называть систему PSP2. С другой стороны, она будет поддерживать скачиваемые игры от PSP и, конечно, адаптации с PS one. Кроме того, отсутствие UMD-привода благотворно скажется на энергопотреблении консоли (напомню, что малое время жизни на аккумуляторе было одним из самых главных недостатков PSP). Причем Sony уже объявила, что все проекты для NGP будут как выходить на физических носителях и продаваться в обычных магазинах, так и выкладываться в PlayStation Store. Печальный опыт PSP Go (только цифровая дистрибуция) кое-чему научил Sony. С другой стороны, если PSP можно было и не подключать к Интернету, то NGP без Сети, похоже, не мыслится. Именно для этого Sony и предполагает добавить в систему не только Wi-Fi, но и 3G – чтобы в каждый момент времени можно было оставаться на связи. Интересно, не будет ли это как-то связано с системой защиты от пиратства? Кто знает.

В любом случае, анонс NGP – безусловно позитивная штука. Пока вся индустрия твердит об iPad, облачных вычислениях и OnLive, цифровой дистрибуции и прочих модных технологиях, Sony выкатывает новую специализированную систему с мощным железом, придуманную специально для нормальных человеческих игр. Мало того, Джек Треттон, президент американской SCE, пообещал, что в первые годы жизни NGP компания сосредоточится на аудитории хардкорных геймеров, а уже затем будет думать о привлечении новых клиентов. Отличная новость для нас с вами. Да, понятно, что Nintendo 3DS консоль мешать не будет. Да, в целом расстановка сил на рынке принципиально не изменится. Но если Sony не планирует зря терять время на бесполезные проекты и сосредоточится на том, что у компании лучше всего получается, учтет опыт выпуска PSP, то мы получим две портативные платформы, отлично дополняющие друг друга. Да, NGP – система в первую очередь для портативных Uncharted и Call of Duty, игр «как на PlayStation 3». Почему бы и нет? **СИ**

PC
PS3
XBOX 360



ДАТА ВЫХОДА
11.03.2011
(Европа)



Илья Ченцов

Dragon Age II

Если на знакомство с игрой у тебя всего пять часов, вряд ли ты будешь рассиживаться в генераторе внешности персонажа. Тем не менее, в Dragon Age II даже выбор цвета кожи Хоука, главного героя, кое на что влияет – конкретнее, на то, как будут выглядеть его родственники. У темнокожего брат с сестрой, мать и дядя также будут смуглыми – правда, если сделать Хоука лысым, макушка всё равно окажется белой. Пример довольно характерный: в новой игре действительно немало положительных изменений, но на их фоне некоторые неудачные решения торчат, как белёсая лысина на черной голове.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Windows, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
role-playing.tactical. real-time
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
BioWare
Страна происхождения:
Канада
Мультиплеер:
нет

Конечно, мы, журналисты, предпочтем выданную на неограниченный срок превью-версию походу к издателю, но в случае с Dragon Age II можно сказать, что вечеринка удалась. Пусть Electronic Arts и позволила российским журналистам провести с почти финальной PC-версией игры всего пять часов, разобраться в первой главе мне (и, думаю, моим коллегам) удалось куда глубже, чем если бы я взялся за неё в одиночку. Каждый из нас проходил игру по-своему и, делясь впечатлениями, мы в конечном итоге составили более полную картину. Да, пока можно лишь предполагать, что творится за пределами освоенного куска сюжета, но многое ясно уже сейчас.

«Гномик дело говорит»

Как я уже писал в декабрьском номере, сюжет Dragon Age II подаётся в виде рассказа гнома Варрика, бывшего соратника Хоука. Такой подход позволяет авторам применять некоторые интересные режиссерские приемы: например, в самом начале Хоук с братом и сестрой, вооруженные довольно мощными заклинаниями и навыками, расправляются с бандой гарлоков и даже огром, потом над полем боя снижается дракон... и тут собеседница Варрика прерывает его, мол, неправда всё это. На что тот с хитрой улыбкой отвечает: «А с чего ты решила, что я знаю правду?» И то верно – ведь при этой сцене он не присутствовал. Впрочем, потом гном предлагает на наш суд другую версию тех же событий. Разумеется, рассказчик пропускает некоторые маловажные, по его мнению, детали, просто говоря «Две недели их корабль носило по волнам» или даже «Прошёл год». Варрику и специальный перк полагается, один из двух на выбор: «официальный биограф»

Семья Хоуков в шоке от новой причёски Флемет.



позволяет приукрашивать приключения Хоука, добавляя небольшой бонус к атаке; «неофициальный», соответственно, открывается, если отношения главного героя и гнома не очень хорошие – в этом случае Варрик получает возможность, пострадав в бою, с небольшой вероятностью перейти в скрытный режим, чтобы строчить свои мемуары из кустов.

Но я забегаю вперёд (если это можно героям игр, почему нельзя мне?). История Dragon Age II начинается с того, что семья Хоуков – мать и трое её взрослых детей – бежит из родной деревни Лотеринг, разрушенной порождениями тьмы. По доброй традиции BioWare, один из членов команды погибает в самом начале. Однако кого конкретно раздавит огр, зависит от класса главного персонажа. Если вам не по душе сестренка-маг (локализаторы используют сомнительное словечко «магесса»), становитесь волшебником сами; если ваш Хоук – воин или разбойник, готовьтесь к тому, что его братмечник долго не проживёт. Честно, как сюжетные персонажи, мне оба потенциальных покойника не показались очень уж интересными – тот же горбоносый коротышка Варрик с серьгой в ухе, вооруженный раскладным арбалетом и одетый в щегольскую рубаху с, хм, декольте до пупа, запоминается хотя бы внешне. Возможно, члены вашей семьи выглядят «усреднённо» ещё и потому, что разработчики стараются сделать их похожими на Хоука. С другой стороны, в бою родственники далеко не бесполезны – впрочем, без оговорок похвалить искусственный интеллект я всё-таки не могу. Иногда битва идет так гладко, что можно вообще не перехватывать управление, но иногда, как в Origins, товарищи начинают тупить, и мало того что не проявляют инициативу, так и приказов слушаются не с первого раза. Настройки тактики, впрочем, по-прежнему присутствуют.



Одна из веток прокачки Варрика целиком отведена его арбалету, Бьянке.



Вверху: Столько врагов за раз на меня не нападало. Видимо, такие ужасы ждут наших героев в экспедиции.

Хочешь мира, лучше прячься

Пройти игру мирным путем по-прежнему нельзя – из неё даже убрали уникальную для главного героя характеристику Coercion, дар убеждения. Впрочем, один квест мне всё-таки удалось разрешить без драки (притом что насильственный вариант как будто тоже был), остальные же неминуемо выливались в вооруженное противостояние порождениям тьмы, дезертирам, ассасинам, нежити или гигантским паукам. Тактические бои, за которыми вновь приходится проводить большую часть времени, изменились как немного в лучшую, так, увы, и немного в худшую сторону. Вначале о хорошем: уворачиваться от атак, маневрируя персонажем, теперь вполне реально. Играя, например, магом, можно отбиваться от врагов, делая по два-три выстрела из посоха и отбегая в последний момент, буквально из-под занесённой



Предсказания сбываются

Интересно, что завязку второй Dragon Age напророчила ещё Марина Петрашко в своей рецензии на Origins (см. 23-й номер «Страны Игр» за 2009 год). В одной из врезок, пародирующей диалог Дункана и главного героя, читаем буквально следующее:

«– Ага, так с тобой, значит, случилось то и это? Да с такой биографией только в серые стражи и берут, больше в приличных домах тебе делать нечего!

– Спасибо большое, конечно, мне есть, чем заняться, и вообще, чихал я на ваш Мор: уплыву за море, авось не доберётся!»

Семья Хоуков, словно послушавшись совета Марины, именно это и делает – уплывает за море, подальше от Мора. Что ж, теперь мы, наконец, сможем узнать, как повернётся этот вариант развития событий.

ИГРАЯ МАГОМ, МОЖНО ОТБИВАТЬСЯ ОТ ВРАГОВ, ДЕЛАЯ ПО ДВА-ТРИ ВЫСТРЕЛА ИЗ ПОСОХА И ОТБЕГАЯ В ПОСЛЕДНИЙ МОМЕНТ, БУКВАЛЬНО ИЗ-ПОД ЗАНЕСЁННОЙ САБЛИ ГАРЛОКА.

PC
PS3
XBOX 360



Кунарянки и магессы

В русской версии на этот раз переведены только интерфейсные тексты и субтитры, переозвучка не планируется. Локализация сделана со старанием, проблем с несовпадением пола персонажей замечено не было, стилистическая окраска оригинальных диалогов сохранена («Хотели подмазать командора, но она так лютует, что никакой смазки не напасёшься!»). Безусловно, недочёты есть, и окончательно судить о качестве работы локализаторов можно будет только после знакомства с финальной версией, но пока получилось довольно мило.

Вверху: Герои по-прежнему обладают неприятной привычкой забывать последний приказ, если их сбивают с ног или оглушают. Реалистично? Возможно. Удобно? Нет.

сабли гарлока. Раньше, как вы помните, удар настигал героев, даже если физически они находились в другом месте.

С другой стороны, воины, размахивая своим оружием, зацепляют всех, кто перед ними находится, а не только того, кто выбран в качестве цели, – причем это не специальное умение, а обычная атака. У разбойников же, для вящей эффективности, появилась возможность не только разить врагов особым ударом сзади, но и телепортироваться им за спину (или поближе к друзьям, чтобы помочь им). Это умение будет тем более востребованным, если учесть, что теперь сражающимся сложнее просачиваться друг другу за спины «естественным» путём.

То, что от атак можно уклоняться, означает, что от них *нужно* уклоняться – последствия от пропущенных ударов могут быть весьма тяжелыми. Так, мечник, вступивший в поединок с огром, не мог найти и секундочки, чтобы выпить лечебное зелье, а волшебница, попавшая под обстрел ядовитого паука, даже с места сдвинуться не успевала между его плевками (уточню, что был выбран высокий уровень сложности). В таких случаях помогают только слаженные командные действия.

Наконец, ещё один момент, который, наверное, можно считать положительным, особенно для тех, кому оригинальная Dragon Age казалась слишком трудной: произошла перебалансировка уровней сложности, теперь они подогнаны к консольным стандартам. На легком я не играл, а от остальных ощущения такие: средний стал вроде писишного легкого (до патчей), сложный соответствует старому среднему, и лишь «кошмарный» можно сравнить с оригинальным сложным из версии для Windows. Только похоже, что возможности попасть в своих – что заклинанием, что немагическим ударом – больше нет.

УПРАВЛЕНИЕ КАМЕРОЙ СДЕЛАНО В КОНСОЛЬНОМ СТИЛЕ: ВИДА НА УРОВЕНЬ «СО СНЯТОЙ КРЫШКОЙ», С ВЫСОТЫ ПТИЧЬЕГО ПОЛЁТА, БОЛЬШЕ НЕТ.



Оператора на мыло!

А теперь – о плохом. Управление камерой тоже сделано в консольном стиле: вида на уровень «со снятой крышкой», с высоты птичьего полёта, больше нет. Можно смотреть из-за плеча персонажа, можно подняться чуть-чуть выше – и всё. Авторы устами пиарщицы оправдываются, что такой подход позволил им по-новому конструировать уровни. Да,

На переодевание членов команды, похоже, существуют какие-то ограничения – возможно, потому, что Варрик лучше помнит, кто во что был одет.

Увы, снимать скриншоты нам не позволили, вместо этого выдав ворох официальных иллюстраций, которые, как вы видите (вернее, не видите), многое скрывают:

1) Интерфейс

Основной интерфейс PC-версии в целом такой же, как и в Origins: внизу панель быстрого доступа, над ней слева портреты героев с линейками здоровья и маны/усталости, карта справа вверху. Не нашёл я только кнопок быстрого доступа к навыкам, снаряжению, журналу и прочим информационным разделам. Теперь, как в Mass Effect, всё они упиханы в общее меню, вызываемое по кнопке Esc. Некоторые его разделы, до которых раньше можно было добраться одним щелчком мыши, теперь закопаны во вложенных интерфейсных панелях. Впрочем, горячие клавиши должны сохраниться.



2) Мирных жителей

Тут разработчикам есть чего стыдиться. Простые горожане, оказавшись в гуще драки, совершенно не реагируют на происходящее вокруг кровопролитие. Да, так было и в первой Dragon Age. Да, это нам не нравилось уже тогда. А у некоторых горожан из массовки ещё и модели грубее, чем у главных героев.



3) Торговцев

В интерфейсе торговли появился один нюанс – теперь щелчок по предпринимателю означает разговор с ним на отвлеченные темы, а чтобы собственно заняться делом, нужно кликнуть по его столу. Кстати, полезный столик появится и в доме Хоуков – на нем можно будет мастерить руны. Есть там и сундук для складирования временно ненужных предметов (с собой герои могут носить лишь 50 единиц полезного и не очень хлама). Логично ожидать, что по мере развития сюжета в их поначалу жалкой лачуге прибавится и другой мебели – если они, конечно, не переедут.



4) Диалоги

Диалоговый интерфейс также переделан в стиле Mass Effect: теперь нам показывают не целые фразы, а краткое содержание, иногда довольно сильно отличающееся от того, что на самом деле скажет Хоук. Чтобы можно было понять хотя бы общий тон реплики, она снабжается значком: лавровая ветвь означает мирный подход, улыбающаяся маска – шутку, кулак – агрессию… часто отдельная диалоговая ветка отводится для выяснения обстоятельств дела, если вы не хотите спешить с окончательным ответом.



пейзажи и интерьеры выглядят симпатичнее, но в основном за счёт того, что игра теперь не такая бурая. Но стоило ли ради этого отбирать у нас важный инструмент управления боем, особенно если, повторюсь, мы в основном только тем и занимаемся, что воюем? Местами получается вообще ерунда – тривиальный тактический приём «Выманить врагов с открытого места в узкий коридор и бить там по одному» вызывает затруднения только потому, что камера в этом самом коридоре мечется, как больной клаустрофобией. Зато такой подход позволяет генерировать волны нападающих, внезапно появляющихся «вне поля зрения», и эта возможность используется с первых минут. Орды порождений тьмы набегают и набегают, чтобы рассыпаться под ударами наших героев кровавым дождем, вызывающим в памяти результат встречи зомби и гранаты в Quake – даже булькающий звук при этом раздается похожий.

Внизу: История Хоука начинается поздновато – хотелось бы узнать, например, как он (или его сестра) стали нелегальными волшебниками. Возможно, об этом нам поведают романы, комиксы по мотивам и прочее аниме – в том, что они появятся, сомнений практически нет.



Можно поставить безобразие на паузу и посчитать, на сколько ломтиков удалось нашинковать бедного гарлока. Вскоре весь отряд оказывается по уши в субпродуктах, вязкие малиновые лужи расплываются по полу, и только стены почему-то остаются чистыми. Невольно задаёшься вопросом – если такое творят низкоуровневые персонажи, что же будет происходить в следующих главах?

Между тем просмотреть перспективы прокачки персонажей почти так же просто, как и в Origins – пусть вместо четырехуровневых линеек теперь деревья развития, сути это особо не меняет – изучение одних навыков позволяет овладевать другими, плюс для некоторых имеются ограничения по уровню либо другим характеристикам. Кроме того, определенные умения можно улучшать вручную – например, усиливать эффект от лечения. По ходу сюжета появляются и новые деревья.



Вверху: Обещано, что кунари сыграют в новой игре важную роль. В первой главе они сидят да посиживают на бочках с порохом, не торопясь делиться ценной военной технологией с недоразвитыми народами.

Что было, что будет, чем сердце успокоится

Завязка истории при этом вовсе не эпична, если не считать внезапного прилёта ведьмы Флемет. Поначалу кажется, что эту сцену вставили, чтобы порадовать фанатов старушки (и её дочурки – недаром Флемет встречает героев словами «Well, well, what have we here?») – она тут куда гламурнее, чем в Origins, но повод, по которому колдунья появляется, выглядит неубедительным. Позже выясняется, что связь поручения Флемет с событиями первой игры несколько глубже – и тут же возникает вопрос: как отразятся на происходящем наши действия в приквеле и многочисленных дополнениях? В частности, если серый страж из первой серии пожертвовал собой в Origins, но был жив в Awakening, что мы получим в результате? Последствия должны быть нетривиальные – ведь события Dragon Age II вклиниваются между дополнениями, действие новой игры происходит как до, так и после финалов Dragon Age: Origins, а также аддонов Awakening и Witch Hunt. Увы, загрузить старые сейвы нам не давали. На выбор предлагались три готовых комбинации биографии серого стража и финальных событий Origins (кто сел на трон, погиб ли герой), но как они сказываются на ходе игры, понять было сложно. Зато был наглядно продемонстрирован долгосрочный эффект принятых решений. Согласишься по прибытии в Киркуолл сотрудничать с контрабандистами – и тогда в ролике «Прошёл год» рассказывают, что героиня, мол, заработала себе имя в криминальных кругах.

С этого момента игра становится менее линейной. Основные задачи Хоука в первой главе – отнести посылку Флемет эльфам и собрать денег на экспедицию в Глубинные Тропы (накопить нужную сумму за время презентации не успел никто), и если первая цель достигается довольно прямолинейно, то для достижения второй придется побегать по городу, хватаясь за любую работу. Некоторые квесты возникают и сдаются без пафосных «кинематографических» разговоров: так, достаточно в одной части города увидеть шарлатанов, продающих липовую панацею, а в другой пару раз кликнуть по крышующим их гномам, как начинается драка, после победы в которой вам засчитывают выполнение задания.

ПОНАЧАЛУ КАЖЕТСЯ, ЧТО СЦЕНУ С ФЛЕМЕТ ВСТАВИЛИ, ЧТОБЫ ПОРАДОВАТЬ ФАНАТОВ СТАРУШКИ – ОНА ТУТ ВЫГЛЯДИТ КУДА ГЛАМУРНЕЕ, ЧЕМ В ORIGINS.





Помимо «деловых» миссий, придется разруливать и дела семейные – в Киркуолле, ставшем для беженцев новым домом, они живут у комически-зловещего дядюшки Гамлена – вылитого графа Олафа из книжек Лемони Сникета. Детали сюжета, связанные с ним, я, пожалуй, опущу (хотя вот вам ещё один намёк – GTA IV), скажу лишь, что, на мой взгляд, мотивация героев в сиквеле выглядит более убедительной, и вопрос «почему Хоук поступил так, а не эдак?» возникает гораздо реже – притом что новый способ подачи сюжета подразумевает на него простой ответ: «Потому что Варрик помнит, что так было». Вообще, голос рассказчика звучит реже, чем хотелось бы, – например, почему бы гному не комментировать попытки отправить героев «куда не надо» фразами в духе «Хоук знал, что возвращение в Лотеринг означает верную смерть»?

Но это так, мелкая придирка. В Dragon Age II исправлены многие несуразные и неприятные вещи из Origins, однако, как бы нас ни уверяли, что игру стараются сделать максимально удобной и для компьютерщиков, и для владельцев консолей, видно, что фаворитами BioWare являются всё-таки последние. Что не так уж плохо, если вы принадлежите к этой «игровой элите». **СИ**

Слева: В ходе редизайна досталось и эльфам – теперь они более тонкокостные и ушастые. Перекрасить, приделать хвосты – и получатся на'ви из «Аватара».

Лучший выбор для игр и общения!

Ritmix® moving sound

- Высокое качество звука
- Широкий диапазон частот
- Удобство в использовании
- Встроенный регулятор громкости



RH-519M

Новая линейка гарнитур



RH-518M RH-517M RH-513M RH-512M

www.ritmixrussia.ru



BLADE GROUP OF COMPANIES

ОФИЦИАЛЬНЫЙ ДИСТРИБЬЮТОР RITMIX В РОССИИ
WWW.BLADE.RU 8(495) 276 2076
ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

PS3
XBOX 360

Безусловно, не коридоный шутер, но и не GTA. Уникальная, самобытная игра.



ДАТА ВЫХОДА
20.05.2011



Семен Кобылин

L.A. Noire

«Добро пожаловать в Лос-Анджелес! Здесь ярко светит солнце, пляжи уютны и просторны, а апельсиновые рощи простираются так далеко, насколько хватает глаз. Земля стоит дешево, и для каждого найдется работа. Любой трудяга может купить себе дом, а вместе с домом – счастливую семью, американскую до мозга костей. Вы получите все это, и кто знает... возможно, вы станете открытием, станете кинозвездой.. или увидите хотя бы одну. Жизнь в Лос-Анджелесе прекрасна... это рай на земле. Во всяком случае, так говорят».

Из кинофильма «Секреты Лос-Анджелеса»

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action-adventure
Зарубежный издатель:
Rockstar
Российский издатель/дистрибьютор:
1С-Софтклаб
Разработчик:
Team Bondi
Страна происхождения:
Австралия
Мультиплеер:
n/a

Знаменитая Rockstar Games на протяжении многих лет оставалась компанией одной игры – легендарной Grand Theft Auto III и ее продолжений, неизменно собиравших самые лестные отзывы прессы, не говоря уж о сборах кассовых, которые давным-давно стали предметом зависти всей игровой индустрии. Однако год назад, выпустив в чем-то очень неожиданную и сенсационно успешную Red Dead Redemption, коллектив Rockstar доказал, что умеет добиваться успеха не только повторениями GTA. Жестокий интерактивный вестерн мигом превратился из «темной лошадки» в многомиллионный блокбастер с постоянно растущей армией преданных поклонников. Случайность, скажет кто-то – что ж, не исключено. Но Rockstar отказывается верить в случайности – и уже через считанные месяцы, объединив усилия с Team Bondi, попробует удивить завистников и фанатов еще раз. На этот раз проектом L.A. Noire, выход которого намечен на ближайший май.

На смену современным небоскребам GTA и бескрайним прериям Red



Справа: Настоящее мужское развлечение: танцы, свечи на столе, романтика!

Физические упражнения

Хотя разработчики не раз подчеркивали, что не собираются превращать L.A. Noire в очередной клон GTA, определенное сходство все-таки трудно не заметить. Так, например, вам неоднократно придется устраивать настоящие гонки на улицах города, выслеживая подозреваемых, преследовать интересующих вас персонажей на своих двоих, да и жаркие перестрелки – не такая уж редкость. К слову, уже не обошлось без курьезов – скажем, в одной из стычек с гангстерами на месте событий были замечены хорошо узнаваемые бочки ярко-красного цвета. Которые, конечно же, взорвались при первом же точном попадании, избавив Фелпса от нескольких противников разом.



Dead Redemption придут пальмы и элегантные постройки Лос-Анджелеса 40-х годов прошлого столетия. А место эмигрантов из неблагополучной Восточной Европы и бывших уголовников с Дикого Запада займет полицейский-идеалист, мечтающий глубоко в душе о торжестве справедливости и всеобщем равенстве перед законом. Вместе с ним вам предстоит раскрыть череду кровавых преступлений, а заодно разобраться в хитросплетении закулисных интриг, связавших крепкими узами кинопродюсеров и стареющих актрис, гангстеров и влиятельных политиков, серийных убийц и насквозь коррумпированную городскую полицию.

Справа: Окровавленный салон. На мой взгляд, типичный признак нападения инопланетян. Но детективы придут к этому выводу далеко не сразу. Или вообще никогда.



«Возвращайся в Джерси, сынок. Это Город Ангелов – а у тебя и крыльев-то нет».

Из кинофильма «Секреты Лос-Анджелеса»

Главным героем L.A. Noire станет Коул Фелпс, вернувшийся в родной город ветеран недавно отгремевшей Второй мировой войны. Отмеченный наградами Фелпс – в полиции новичок и жаждет карьерного роста, который едва ли возможен, если за плечами у тебя нет парытройки раскрытых громких дел. Впрочем, жизнь в Городе Ангелов едва ли удастся назвать спокойной, а потому и работа для Фелпса найдется очень скоро. Вот только ретивому стражу порядка на первых порах будет невдомек, что чем громче то или иное расследование, тем больше людей заинтересовано в том, чтобы спустить его на тормозах. И если для этого потребуется убрать с дороги чересчур принципиального молодого детектива – что ж, многие смирятся с такой потерей и, не раздумывая, нажмут на спусковой крючок. Или просто заплатят тому, кто всего за несколько сотен баксов готов рискнуть головой и выполнить всю грязную работу. Причем пулю в спину могут всадить как заурядные мафиози, так и сослуживцы – многие сотрудники местной полиции давным-давно пришли к выводу, что муниципальная зарплата требует сторонних заработков.

Внизу: Чем-то это напоминает кадр из римейка «Кинг Конга». Что ж поделать – тогда не было не только айпадов, но и цифровых фотоаппаратов.

А сторонние заработки, в свою очередь, вынуждают время от времени идти на компромиссы с законом и собственной совестью. Но не будем о грустном – в конце концов, коррупция уже давно превратилась в одну из излюбленных тем в современных играх. Лучше поговорим о том, что, по мнению разработчиков L.A. Noire, поможет их детищу пробиться сквозь плотный строй конкурентов.

– Я технический консультант. Учу Бретта Чейза двигаться и говорить, как настоящий коп.
– Бретт Чейз двигается и говорит совсем иначе.
– Ну, это потому, что он – моя телеверсия. Америка не готова увидеть меня настоящего.

Из кинофильма «Секреты Лос-Анджелеса»



Авторы L.A. Noire не скрывают, что делают ставку в первую очередь именно на технологии, уделяя львиную долю внимание трехмерным моделям персонажей, особенно – тому, сколь правдоподобно будут выглядеть на экране собранные из полигонов и текстур физиономии Фелпса и прочих действующих лиц. Удивить сегодня кого-либо упоминанием Motion Capture уже едва ли получится – ею в наши дни пользуются все, кому не лень. Но в Team Bondi обыденный процесс решили заметно усовершенствовать, и все ради того, чтобы добиться небывалого уровня детализации! Не выдумывая ничего принципиально нового, разработчики пошли путем превращения количества в качество – каждого актера, «поделившегося» внешностью с тем или иным героем L.A. Noire (а их в игре – десятки), заставляли часами сидеть под прицелом тридцати шести (!!!) камер, проговаривая нужные реплики и корча всевозможные рожи, после чего десятки художников и программистов доводили отснятый материал до требуемой кондиции. Результат подобных усилий действительно восхищает – хотя, казалось бы, современные консоли не испытывают недостатка в красивых играх, будь то Mass Effect 2, Heavy Rain или очередная серия Uncharted. Каждая морщинка, каждая ухмылка, мельчайшие нюансы мимики – все это передано в L.A. Noire максимально точно, еще больше сокращая когда-то значительную дистанцию между виртуальной реальностью и повседневной жизнью

Значит ли это, что, потратив сотни часов на фотореалистичные лица героев и злоумышленников, сотрудники Team Bondi позабыли обо всем остальном? Вовсе нет – общие впечатления от картинки L.A. Noire также исключительно



Натуралистичность – конек L.A. Noire. Лицевая анимация меж тем напоминает о Heavy Rain.

положительные; даже сейчас, после знакомства с отнюдь незавершенной версией игры, придраться получится разве что к сущим мелочам. Улицы города многолюдны и оживленны, по дорогам снуют десятки машин, где-то на периферии нетрудно заметить живописный трамвай – в наши дни такого в Лос-Анджелесе не встретишь! Краем глаза подмечаешь облупленные фасады старых построек и яркую краску на стенах новых домов, работающие кафе, откуда выходят посетители, магазинные витрины, ржавчину на пожарных лестницах и мусор на тротуарах. С наступлением сумерек сцена преображается, погружаясь в полумрак, едва рассеиваемый светом тусклых фонарей – и события на экране живо напомнят классические черно-белые детективные ленты середины двадцатого века. Впрочем, для чело-



С НАСТУПЛЕНИЕМ СУМЕРЕК СЦЕНА ПРЕОБРАЖАЕТСЯ, ПОГРУЖАЯСЬ В ПОЛУМРАК, ЕДВА РАССЕИВАЕМЫЙ СВЕТОМ ТУСКЛЫХ ФОНАРЕЙ.





Семь лет отмерь, один раз отрежь

Внимательный читатель непременно заметит, что Rockstar Games, выступая издателем L.A.Noire, не является разработчиком игры – эта честь принадлежит не слишком пока известной австралийской студии Team Bondi, появившейся на свет в 2004 году. Отцом-основателем коллектива стал Брендан МакНамара (Brendan McNamara), некогда возглавлявший разработку нашумевшего проекта The Getaway для PlayStation 2. Анонс L.A. Noire состоялся почти одновременно с созданием самой Team Bondi – в феврале 2004 года в одном из интервью МакНамара поведал журналистам об игре, разработка которой якобы целиком и полностью финансировалась Sony. Само собой, предполагалось, что L.A. Noire появится эксклюзивно для PlayStation 2, либо, что было даже более вероятно, превратится в один из флагманов для грядущей PlayStation 3. В действительности же ни того, ни другого не произошло, и на долгих три года Team Bondi, а вместе с ней – и L.A. Noire пропали с радаров. История получила продолжение в 2007 году, когда подзабытый проект попал в руки Rockstar Games – тогда же было как бы невзначай упомянуто о том, что игра выйдет «на платформах нового поколения», хотя существование версии для Xbox 360 никто официально не подтвердил. Окончательно со статусом PS3-эксклюзива L.A. Noire рассталась лишь в феврале 2010 года. Как-то сложится судьба теоретически возможной – и такой желанной для многих российских игроков – PC-версии?

века, вздумавшего отправить за решетку очередного преступника, этот город одинаково опасен и днем, и ночью.

"Наше правосудие должно быть быстрым и безжалостным."

Из кинофильма «Секреты Лос-Анджелеса»

Если верить документальным свидетельствам, правосудие в Городе Ангелов образца 1947 года было понятием относительным – и Коул Фелпс очень быстро испытает правдивость этого утверждения на собственной шкуре. Для наглядности – пример из полицейской практики. Банальное, казалось бы, дорожное происшествие. Пострадавшие – стареющая, но весьма известная «звезда» второсортных кинопостановок и ее несовершеннолетняя племянница. На первый взгляд, ничего сложного, но... при более внимательном осмотре выясняется немало странностей. Во-первых, племянница в действительности не гостит у знаменитой тетки, а сбежала из дома. Во-вторых, в бардачке автомобиля обнаруживается изорванное женское белье. В-третьих, обе жертвы явно подверглись воздействию наркотических средств и едва были в сознании, когда машина слетела с обрыва. В-четвертых, кто-то заблокировал педаль тормоза незадолго до аварии. Дальше – больше.

Известная актриса, безуспешно добивавшаяся роли в новой постановке одного голливудского режиссера, оказывается женой не менее известного бандита. Многое указывает на то, что режиссер не хотел снимать вышедшую в тираж скандалистку – зато питает слабость к молоденьким девочкам, чем и воспользовалась предприимчивая кинодива, подсунув сладострастному творцу беглую родственницу. Правда, роль она так и не получила – зато обзавелась компрометирующей режиссера пленкой, на которой запечатлены его невинные шалости. Чем не мотив для покушения на двойное убийство? Дело как будто бы почти раскрыто – осталось только выследить преступника и привлечь к ответственности. Однако именно в этот момент события начинают стремительно выходить из-под контроля. Почувствовавший, что запахло жареным, режиссер ударился в бега. Его предполагаемый сообщник по утехам с малолетками на деле оказался осведомителем отдела нравов и, фактически, неприкосновенен. К тому же, разгневанная покушением актриса не поленилась позвонить муженьку-гангстеру с требованием отомстить за ее поруганные честь и достоинство. А супруг, хоть и сбежал подальше от взбалмошной жены, не стал отказывать ей в такой пустячной просьбе – и теперь, кроме Фелпса, за режиссером по всему городу гоняется целый взвод лихих головорезов, готовых при первой же возможности пристрелить и несостоявшегося убийцу, и полицейских, если те надумают вмешаться.

"Думай, черт тебя подери, ДУМАЙ!"

Из кинофильма «Секреты Лос-Анджелеса»

Но о перестрелках – в другой раз, так как им в L.A. Noire отведена второстепенная роль. Главное же в игре – кропотливая работа детектива, требующая от вас не столько быстроты реакции и железной мускулатуры (хотя они тоже пригодятся), сколько внимательности, умения анализировать мельчайшие несостыковки и...знания человеческой психологии. Чтобы вычислить виновного, недостаточно собрать отпечатки пальцев и получить заключение патологоанатома; всякий раз, сталкиваясь с очередным преступлением, Фелпсу придется допрашивать самых разных людей – свидетелей и подозреваемых, случайных (а случайных ли?) прохожих и возможных сообщников. Многие из них напуганы или находятся в шоковом состоянии от случившегося; другим есть, что терять – и потому они отчаянно врут; третьи не желают иметь ничего общего с полицией, либо преследуют свои собственные, зачастую далекие от законности, планы. Тут-то и становится ясно, что скрупулезно воссозданные человеческие лица в L.A. Noire – не роскошь, но один из важнейших элементов игрового процесса. Плотно сжатые губы недвусмысленно намекнут, что собеседник не желает с вами откровенничать; бегающий по сторонам взгляд поможет вычислить лжеца; нахмуренные брови помогут понять, что ваши вопросы попали в цель – и, действуя аккуратно, вы наверняка добьетесь правды. Главное, не забудьте, что любые слова звучат убедительнее, если подкреплены доказательствами. В противном случае, они останутся всего лишь словами.

Громкий прошлогодний хит Heavy Rain лишь маскировался под детектив (как и почему – читайте в спецматериале Ильи Ченцова). Быть может, именно L.A. Noire станет идеальной игрой для поклонников Шерлока Холмса? Узнаем уже в мае. **СИ**



Вверху: Игры от Rockstar не могут обойтись без автомобилей или хотя бы лошадок.

ПЛОТНО СЖАТЫЕ ГУБЫ НЕДВУСМЫСЛЕННО НАМЕКНУТ, ЧТО СОБЕСЕДНИК НЕ ЖЕЛАЕТ С ВАМИ ОТКРОВЕННИЧАТЬ.





ШЕСТЬ ИГР
РАДИ КОТОРЫХ СТОИТ КУПИТЬ NINTENDO 3DS



Евгений
Закиров



Совсем скоро в мире, Европе и России в продажу поступит первая консоль нового поколения. Стартовая линейка игр нам хорошо известна, и мы расскажем вам, какие картриджи стоит взять в комплекте с Nintendo 3DS.

Сколько было выпущено различных вариантов Nintendo DS? Сколько из них было куплено? Удержаться от соблазна приобрести еще одну модификацию самой популярной (не в России, однако) карманной консоли сложно, пускай ее отличительная черта – тактильный нижний экран – давно перестал казаться чем-то необычным. Особенно после того, как выяснилось, что использующие все его возможности игры, в большинстве своем, недостойны внимания, а другие так и вовсе проще проходить со стандартной раскладкой – крестовина, кнопочки, шифты…

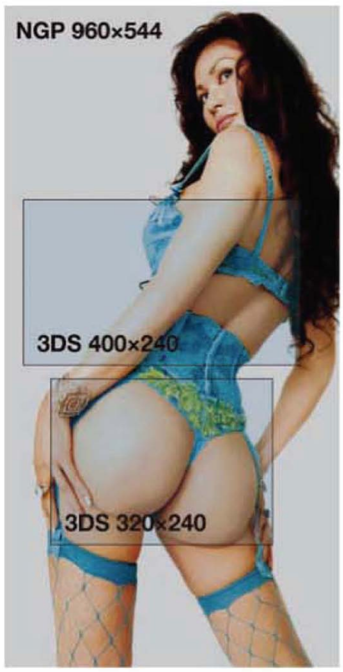
Однако Nintendo не добилась бы выдающихся успехов, если бы не стремилась расти, развиваться и искать новые идеи. Именно идеи! И тем более удивительно, что вместе с новой концепцией (3D без очков!) следующая ее портативная платформа обладает внушительными техническими характеристиками (наконец-то классная графика!).

Хорошие новости на этом не заканчиваются. Nintendo 3DS, пожалуй, обладает самой внушительной лончлинейкой, когда-либо сопровождавшей запуск портативной консоли. Да, здесь не обошлось и без «ветеранов» – невозможно представить современную игровую платформу без Ridge Racer, Samurai Warriors (или Dynasty Warriors) и тысячи сборников неинтересных мини-игр. В то же время, стоит зайти на сайт какого-нибудь магазина, чтобы оформить предварительный заказ, и спустя несколько минут в виртуальной корзине окажется не стандартный набор из большой коробки и случайно выбранной развлекалочки, с помощью которой можно скоротать время до релиза чего-нибудь действительно интересного, а минимум пять предметов, причем четыре из них – вполне ожидаемые игры. Нет, я говорю не о Nintendogs + cats. Хотя, с другой стороны, почему нет?

Какие сомнения могут возникнуть у тех, кто собрался сразу же бежать в магазин за Nintendo 3DS? Во-первых, цена. В Японии консоль стоит 25 000 иен. Это $300. В США консоль будет продаваться по цене в $250, а в Англии – 229 фунтов. Но, например, на Shopto.net можно оформить предзаказ, и тогда она обойдется в 200 фунтов. В день продаж, как сообщает сайт, цена подскочит на пятьдесят фунтов. Во-вторых, Россия-матушка. На момент подготовки материала хороших известий не было. Некоторые интернет-магазины открыли предварительные заказы, но все оказалось печально. Сама Nintendo 3DS – 12500 рублей. Игры – 2000 рублей. Это неподтвержденная информация, но все помнят то, как нехорошо все и всегда было с распространением продукции Nintendo в России. Так что здесь нелишним будет процитировать Шопенгауэра: «Все плохо». Шутка! Кстати, сомнения вызывают и неточные высказывания насчет того, будет ли введена региональная защита. Пока это звучит так: «Вводить ее или нет, решает сам издатель». Опыт Xbox 360 подсказывает, что вряд ли это хорошие новости. Впрочем, не стоит отчаиваться раньше времени.

В Японии Nintendo 3DS поступит в продажу 26 февраля. В США – 27 марта, в Европе – 25 марта. В России первые поставки ожидаются в середине апреля. Так что, вероятно, имеет смысл сразу заказать где-нибудь в Интернете. Или купить самому и друзьям во время поездки, например, в ту же Англию.

Вверху: Дизайн Nintendo 3DS почему-то не так изящен, как, например, той же DSi. Но все равно консоль красивая. Жаль, что цветовых решений предлагают пока только два – синее и черное. Черное пачкается, царапается, покрывается отпечатками пальцев быстрее!



Справа: Для тех, кто сомневается. NGP – потомок PSP – будет иметь разрешение 960 на 544. В то же время, чтобы показать самое лучшее, Nintendo 3DS хватает двух экранчиков с разрешением гораздо меньше!



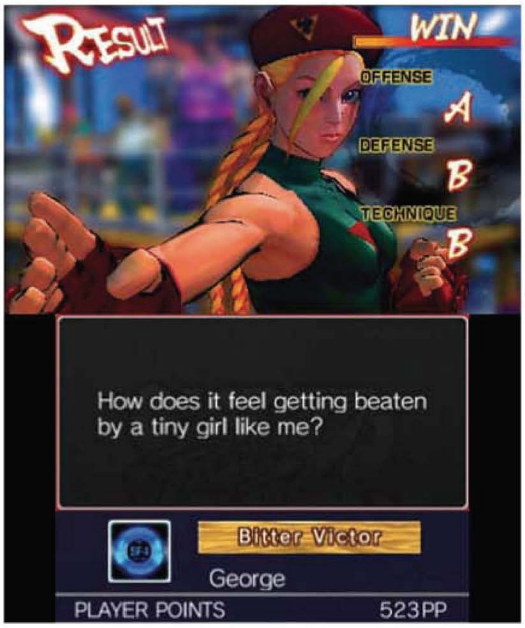
Да чтоб на Xbox 360 Super Combo было так просто делать!



Слева: Обратите внимание на нижний экран – там расположено четыре удара, которыми можно воспользоваться одним нажатием. Хардкорные файтеры (это даже звучит не так круто) в печали!

Внизу: После такой ремарки вспоминается Чунь Ли, а следом – песня группы The Smiths «Some Girls are Bigger Than Others».

Super Street Fighter IV 3D Edition



Выдающийся файтинг на самой ожидаемой портативной платформе – повод ущипнуть себя за руку и убедиться, что это не сон. Долгое время фанаты упрашивали Capcom сделать что-то такое для PSP, но компания, по всей видимости, не была в этом заинтересована. Как, например, не заинтересована она и в чудесных 3D-возможностях. Достоинство Super Street Fighter IV 3D Edition заключается в том, что это полноценный представитель жанра со всеми персонажами оригинала, выпущенного для домашних платформ (бойцы из Arcade Edition в игру не включены), в котором представлено несколько схем управления, возможность изменить ракурс камеры и мультиплеер посредством Wi-Fi, где совершенно нет никакой разницы, какая у кого версия игры и платформы – китайская ли, французская или американская. Помимо этого, будет реализована поддержка функции Download Play. То есть, картридж может быть только у одного игрока, в то время как второй просто на время скачивает необходимые файлы в оперативную память консоли – и мультиплеер на два человека готов. Беспроводная связь навсегда! Правда, в пресс-релизах говорится, что «скачать» таким образом можно будет только Рю.

Super Street Fighter IV 3D Edition выглядит изумительно. Конечно, рассуждения Есинори Оно о том, что, дескать, графика точь-в-точь как в версиях для PS3 и Xbox 360, могут вызвать разве что улыбку, но факт остается фактом – визуально все выше всяких похвал. Что касается упомянутых ракурсов камеры, то речь идет о «виде с плеча». Так, мол, лучше видно пресловутое 3D. На самом деле, рискну предположить, что фанаты Street Fighter первым делом это автостереоскопическое видение отключат – уж больно быстро оно пожирает ресурсы батареи. А ведь вкупе с Wi-Fi продолжительность работы консоли так и вовсе смехотворная – менее пяти часов.

В дополнение ко всему перечисленному ожидается также Figurine Mode (основано на StreetPass). Описание звучит по меньшей мере странно: один игрок составляет команду бойцов, которые автоматически дерутся с такой же командой другого игрока. Происходит это в тот момент, когда оба владельца Nintendo 3DS и Super Street Fighter IV 3D Edition, например, сидят рядом и пьют чай. Или просто два человека прошли мимо друг друга. Награда – лут, но какой именно, пока не сообщается.


Немного смущают некрасивые фоны. С другой стороны, на iPhone Street Fighter IV выглядел в сто раз хуже.

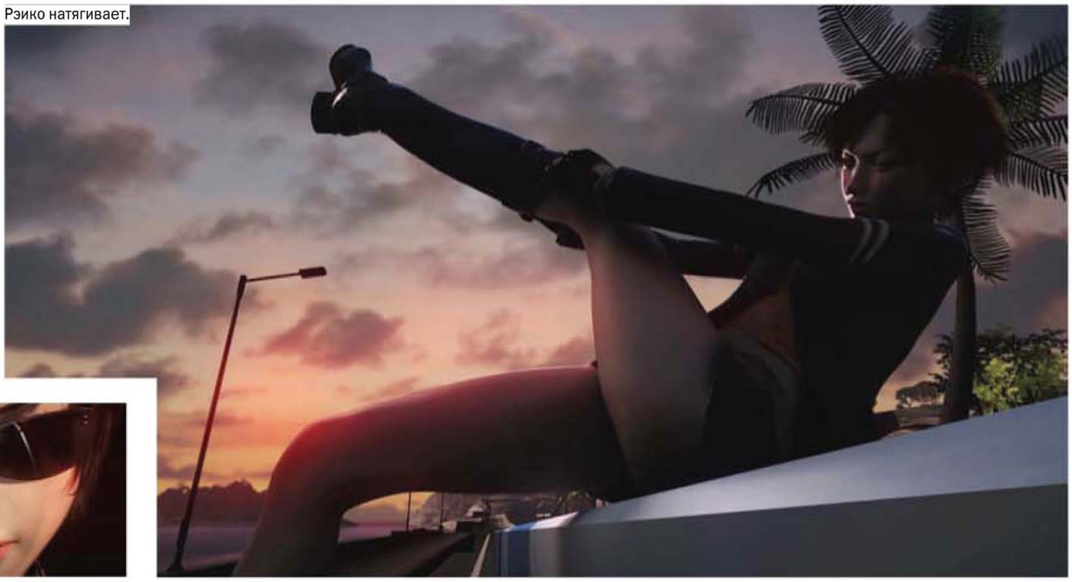
SUPER STREET FIGHTER IV 3D EDITION ВЫГЛЯДИТ ИЗУМИТЕЛЬНО.

ИНФОРМАЦИЯ

Жанр:
fighting.2D
Издатель:
Capcom
Разработчик:
Capcom

ИНФОРМАЦИЯ

Жанр:
racing
Издатель:
Namco Bandai
Разработчик:
Namco



Рэико натягивает.

Внизу: Ах, госпожа Нагасэ!



Ridge Racer 3D

Тот факт, что Ridge Racer получил статус своего рода закуски, разминки перед релизами других гоночных игр, не может не огорчать фанатов сериала, пускай и немногочисленных. Правда, в случае с Nintendo DS все еще хуже. Последний раз на моих глазах в нее играл Виктор Перестукин, и это было очень давно. Александр Щербаков как раз тогда привез двухэкранную консоль от Nintendo (она только-только поступила в продажу), которую тут же вручил тогдашнему редактору XS Magazine. Повозюкав пальцем экран, Виктор захлопнул консоль и сказал: «Не мое». В определенном смысле это действительно было так. Кажется, история повторяется.

В то же время, других гонок на Nintendo 3DS некоторое время не будет. A Ridge Racer – это сериал с историей, очередным редизайном всеми любимой Рэйко Нагасэ, незначительными перестановками в геймплее и самыми долгими загрузками из всех, что были показаны на экране этой карманной консоли.

Мне всегда нравился этот гоночный сериал не в последнюю очередь благодаря доступности. В том смысле, что в нем все основано на умении правильно управлять заносами, которые не имеют ничего общего с тем же дрифтом, скажем, из Forza Motorsport. Спидометры показывают невероятную (и неправдоподобную) скорость, и где-то на втором круге начинается и не гонка вовсе, а скольжение от поворота к повороту. Такая динамика и привлекает в RR. А еще – визуальная составляющая, в том числе и в плане стилистики.

Впрочем, насчет этого есть некоторые вопросы. На прошедшей в Японии презентации показанная версия выглядела немногим лучше того, что было на PSP. Но если на это еще можно закрыть глаза, то бесконечные комментарии Рэйко, судя по всему, отключить не удастся. У девушки феноменальный успех в этом плане: она успела утомить за три минуты так, что в большинстве комментариев к видеозаписи обсуждали не саму игру, а необходимость избавиться от этих восторженных выкриков. Но посмотрим на это с другой стороны: Рэйко Нагасе теперь напоминает о себе чаще. С каких пор это «плохо»?

Снизу: В качестве картинок в профиле, а также иконок, можно будет использовать свои фотографии.











Nintendogs + cats

Давайте начистоту: над Nintendogs + cats можно смеяться, но все равно каждый второй пойдет в магазин и купит картридж, и не один. Концепция со времен выхода оригинальной игры изменилась не сильно. Точнее сказать, не изменилась вообще. Виртуальные домашние животные (раньше были щенки, теперь к ним присоединились и котята, хотя об этом можно было догадаться по названию), которые не растут, не болеют и не гадят на соседской лужайке. Что с ними делать? Играть!

Раньше предлагалось делать это с помощью стилуса и микрофона. Теперь к этим, гм, средствам прибавилась камера. Вообще, геймплей можно разделить на две части. Во-первых, это разного рода развлечения, начиная с игры в тарелочку (собака охотно принесет ее обратно) и заканчивая спортивными состязаниями. Во-вторых, уход: помыть животное, расчесать ему шерсть, научить каким-нибудь трюкам. Питомец откликается на постукивание по экрану, голосовые команды и теперь на лицо хозяина, если смотреть точно в камеру. Чудеса!

Как и ожидалось, игра поступит в продажу в трех версиях. В каждой будет представлен свой набор животных: бульдог, ретривер или пудель. Определиться с тем, какого щенка взять себе, а кого подарить девушке, лучше уже сейчас – потом игра можно закончиться на складах!

ИНФОРМАЦИЯ

Жанр:
special.pet

Издатель:
Nintendo

Разработчик:
Nintendo



Внизу: Прогулка по городу с любимым питомцем – занятие полезное. Не забыть бы ему лапы потом помыть.

Кошка на заднем плане detected! Фас!







Этот персонаж раньше был доступен только в Samurai Warriors 3 Z и Mushouden. А теперь и в Chronicles!



Нобунага – злодей? Нобунага – герой dating sim'a!

Samurai Warriors: Chronicles

Еще один «старичок», сопровождающий запуск портативных консолей. В отличие от Ridge Racer 3D, здесь есть что показать и чем гордиться. Правда, не совсем понятно, почему вместо традиционной Dynasty Warriors был выбран именно самурайский цикл, но это не столь важно. Главное, что Koei, после слияния с Tecmo, активно работает с новыми платформами и предлагает именно то, что так просили ценители их игр.

В Samurai Warriors: Chronicles будет представлен совершенно новый взгляд на сюжетный режим. История осталась прежней – феодальные войны в Японии, Нобунага – злодей, у его жены большая грудь и смешная обувь, местный Тоётоми Хидэёси все еще напоминает обезьяну, в битве при Секигарахе кое-кто окажется предателем и переметнется на другую сторону (что вряд ли epic spoiler, в SW этот сюжет повторялся вот уже раза четыре), а Котаро Фума чем-то похож на Го из Virtua Fighter. Однако здесь нельзя выбирать сюжет за одного персонажа. Вместо этого в самом начале предложат выбрать мальчика или девочку; их боевые умения можно будет изменить по мере прохождения. Сама игра, таким образом, превращается в экскурсию по событиям того времени с диалогами, как в какой-нибудь визуальной новелле. То есть, скажем, на верхнем экране показывают, как Масамунэ Датэ долго извиняется за какой-то пустяк, а на нижнем героиня выбирает, что ему ответить. Послать куда подальше? Пошутить? В зависимости от решений и ответов игрока будет перестраиваться сюжетная линия; какие-то битвы и миссии перестанут быть доступными, зато откроются новые.

Другая особенность будто позаимствована из Warriors Orochi. Так, «завербованных» в таких вот диалогах персонажей можно менять во время битвы, на ходу, хоть в момент нанесения удара, просто ткнув стилусом в соответствующую иконку на нижнем экране. Судя по предыдущему опыту, такое решение не добавляет в геймплей никакой глубины и вообще ничего революционного, зато очень нравится фанатам. В самом деле, чем проходить четыре сюжетных линии за каждого бойца отдельно, куда интереснее получить в распоряжение сразу всех. Кстати, тут следует уточнить, что в списке действующих лиц есть и те, которые появились только в третьем выпуске, а также совершенно новые. Каихимэ из SW3 в игре будет – это стало известно буквально в день сдачи материала.

Хотя ничего точно про мультиплеер пока не сообщается (кроме того, что он будет), Koei уже сегодня обещает множество DLC с дополнительными уровнями. Неизвестно, можно ли будет скачать других персонажей и сколько это удовольствие будет стоить. Помимо всего этого, также будет реализована поддержка функции StreetPass, которая позволит сражаться с другими игроками... не принимая в этом участия (см. Figurine Mode в SSFIV 3D Edition).



Вверху: Попросить героя спросить себя что делать дальше – это, по меньшей мере, необычно.



ИНФОРМАЦИЯ

Жанр:
action.beat'em-up
Издатель:
Tecmo Koeii
Разработчик:
Omega Force



Карты по-прежнему очень большие. И это радует!



Слева: Эта сцена поднимает один немаловажный вопрос. А что происходит?



Dead or Alive: Dimensions

Честно говоря, за то время, что прошло с момента релиза DOA4, про сериал можно было забыть. Во всяком случае, выбросить из памяти то, что это файтинг. Причем интересный, сложный и необычный, с уникальной боевкой и непревзойденной графикой. Сегодня DOA – это прежде всего красивые девушки, которых, буквально, затаскали. Но тем и слаще пилюля Dimensions: когда все уже отчаялись увидеть следующий выпуск сериала, Team Ninja вдруг анонсирует новую часть… для Nintendo 3DS! Так, стоп. Это что же получается – уже два файтинга в европейской стартовой линейке? Лепота!

С какой стороны ни посмотри, все в Dimensions хорошо, свежо и красиво. Графика – образца DOA4, что уже внушает уважение. Геймплей адаптирован под условия портативной платформы, но весьма своеобразно. Так, список специальных ударов вынесен на нижний экран. Чтобы Рю подбросил противника в воздух и затем ударом ноги опустил обратно на землю, надо не комбо-цепочку вбить и не крестовину с аналогом крутить. Достаточно просто выбрать соответствующую строчку в меню и быстро ткнуть в нее стилусом. Или пальцем.

Помимо этого, появятся QTE. Скажем, во время бросков и захватов, надо быстро нажать B. Проблема в том, что нужная кнопочка загорается на экране на секунду-две, поэтому надо всегда быть готовым. Кроме того, теперь появятся арены, где будет присутствовать так называемая «третья сила». Например, арена из Metroid, где летает крылатое чудище (знакомое всем, кто знаком с Самус). Монстр может запустить огненный шар и помешать атаке, а если выбить противника за пределы условного ринга, то тот не просто упадет вниз, а будет убит тем самым кровожадным чудищем. Ну и, конечно, архитектура локаций не изменилась – в них по-прежнему предусмотрено несколько «этажей». Скажем, сражаясь на мосту, можно сбросить противника вниз, и тогда драка продолжится уже в лесу. Или столкнуть врага со снежного склона, чтобы биться по колено в сугробе.



Вверху: Будут ли такие же «тематические» локации по Dynasty Warriors? Хотелось бы!

Еще одна хорошая новость: онлайн-мультиплееру – быть! Причем, как и в случае с SSFIV 3D Edition, абсолютно не имеет значения, какая у кого версия игры. Можно будет сражаться хоть с фанатами Аяне с Ямайки, хоть с неизвестным толстым ниндзя из Москвы, мнящим себя обожателем Рю. Это также вселяет надежду на то, что Dimensions не будет заблокирована по региону. Японским геймерам, кстати, не повезло – в их стартовую линейку игра не входит. Официальное начало продаж в Японии – 15 марта.

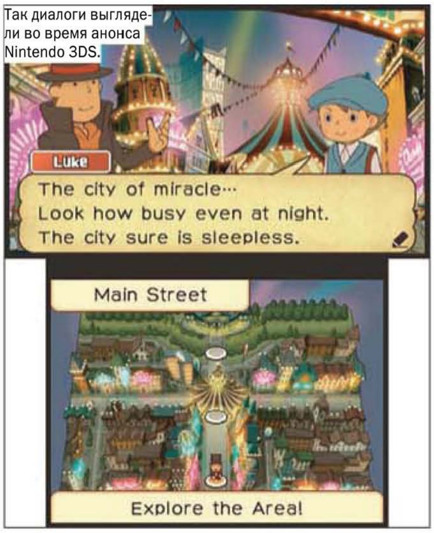
Плохая новость (пожалуй, единственная): Самус в игре не будет. Хотя она появляется в одном из видеороликов, поиграть за нее не дадут – это подтвердили представители Team Ninja. С другой стороны, вполне вероятно, что они просто лукавят. После слияния Tecmo Koei разные герои так или иначе мелькают в «общих» играх компании. Вспомните хотя бы Момидзи, Рю и Аяне в Dynasty Warriors Strikeforce. Так что все будет хорошо!



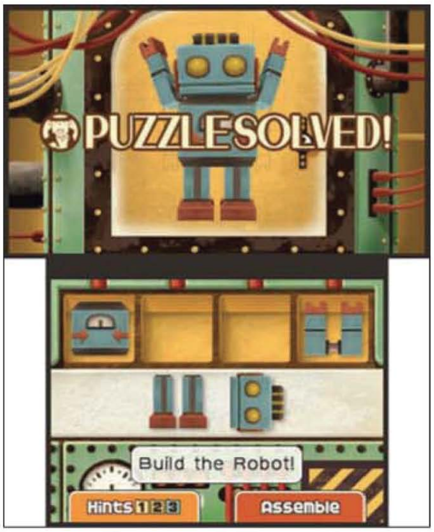
Слева: Если бы не размытые текстуры на аренах, Dimensions было бы не отличить от DOA4.

ИНФОРМАЦИЯ

Жанр:
fighting.3D
Издатель:
Tecmo Koei
Разработчик:
Team Ninja



Так диалоги выглядели во время анонса Nintendo 3DS.



Professor Layton and the Mask of Miracle

Есть мнение, что Level-5 обленились. Справедливо оно только в отношении Inazuma Eleven (раз в полгода – это несерьезно) и White Knight Chronicles (Dogma Wars – это позорище). Зато сериал про профессора Лэйтона процветает. Пользуется популярностью что в Японии, что в Европе, получает высокие оценки и, кажется, вот-вот станет тем, что представляют в первую очередь, когда говорят о платформах Nintendo. К тому же, его ждет успех и по части кроссоверов. Так, например, встречи с Фениксом Райтом уже не избежать. Это ли не повод для радости?

По сюжету, профессор Лэйтон и Люк отправляются в город чудес, Минтдол, чтобы найти – вы не поверите – маску чудес. Она способна исполнять любые желания владельца, причем в любых количествах. Сложность заключается только в том, что герои опоздали. Неизвестный нашел маску первым и теперь превращает всех направо и налево в каменные статуи. Чтобы остановить его, придется узнать историю города и разгадать не одну тайну. Этого-то все и ждут!

Пятый выпуск теперь уже одного из самых популярных сериалов в хронологии занимает третье место. Такие сложности с порядковым номером вообще характерны для всех выпусков, учитывая тот факт, что это, условно, набор головоломок, причем всегда интересных и необычных. То есть, здесь есть и сюжет, и анимационные ролики, и расследования, и все остальное, но различные задачки всегда были и навсегда останутся во главе. И это прекрасно.

В Mask of Miracle, однако, на первое место выходят технические новшества, главное из которых – замена рисованных портретов персонажей трехмерными моделями. Это легко объяснить, но нелегко принять. Представьте, что персонажи Phoenix Wright вдруг станут полигональными. Впрочем, в случае с Mask of Miracle проблемы никакой нет, благо трехмерные модели выглядят безупречно и точно вписываются в узнаваемую стилистику. В этом смысле Level-5 удалось то, что губило десятки других интересных идей – и уже одно это похвально.

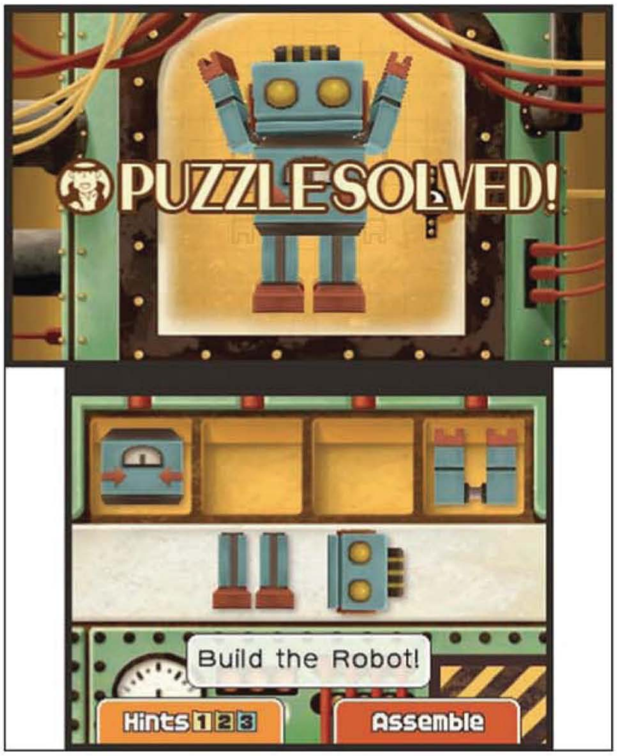
Немного преображенное исследование локаций (в 3D), а также пазлы, которые задействуют разные новые возможности Nintendo 3DS, заметно разнообразят геймплей. Ролики по-прежнему останутся рисованными (не в 3D), но это даже хорошо. В общем, если коротко, то новый выпуск можно охарактеризовать так: тот же профессор Лэйтон, только в автостереоскопическом виде. То есть, в 3D. Что логично. **СИ**

Вверху: Задержка в выходе новых частей сериала связана с тем, что многие головоломки надо переделывать заново.

ИНФОРМАЦИЯ

Жанр:
special.puzzle
Издатель:
Level-5
Разработчик:
Level-5





ПО СЮЖЕТУ, ПРОФЕССОР ЛЭЙТОН И ЛЮК ОТПРАВЛЯЮТСЯ В ГОРОД ЧУДЕС.


Razer
Imperator™
ergonomic laser gaming mouse
реклама
Эксклюзивный дистрибьютор в России — компания Графитек, Москва, тел.: (495) 785-28-51, www.grafitec.ru
КОНТРОЛЬ. КОМФОРТ.
КАСТОМИЗАЦИЯ.
• Игровая мышь с эргономичной формой для правшей
• 5600 dpi лазерный сенсор Razer Precision™ 3.5G • Регулируемое положение боковых кнопок
Спрашивайте в магазинах:
М.видео
www.mvideo.ru
MediaMarkt
www.mediamarkt.ru
ЭЛЬДОРАДО
www.eldorado.ru
powered by 3.5G laser sensor
5600dpi
For gamers. by gamers.™
ru.razerzone.com

PC
PS3
XBOX 360





Константин Говорун

› Crysis 2

В великую битву современных шутеров – от Vanquish до Gears of War 3, от Bulletstorm до Killzone 3 – вступает new challenger. Конечно, играющие на PC уже знают, что такое Crysis. Но Цевату Йерли, главе студии Crytek, этого мало. Он мечтает подняться на новый уровень мастерства и покорить сердца куда более многочисленной и требовательной армии увлеченных геймеров.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Windows, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
shooter.first-person
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
Crytek
Страна происхождения:
Германия, Великобритания
Мультиплеер:
vs, local/online

ДАТА ВЫХОДА
25.03.2011

Впервые я увидел Crysis 2 прошлой весной, продолжил знакомство в январе 2011 года, на московской презентации EA; впечатлений набралось достаточно. Но для начала – небольшой ликбез. Первая часть Crysis – история о том, как на дальнем тропическом острове завелся гигантский инопланетный артефакт. Поначалу его не могли поделить американцы и северокорейцы, а потом и настоящие хозяева показали землянам мать Кузьмы. Crysis – уже второй по счету (первый – FarCry; а потом был еще аддон Crysis: Warhead) шутер Crytek о джунглях, а потому действие номерного сиквела перенесли на улицы разрушенного Нью-Йорка. Натуральные джунгли сменились городскими; та же логика, к слову, была в кинодилогии «Хищник» и «Хищник 2». Игре это только на пользу: модный «вертикальный» геймплей придает сражениям с инопланетянами объем, а разрушенные небоскребы даже эффектнее, чем буйство красок тропического леса. Почему из всех мегаполисов мира был выбран именно Нью-Йорк? Натан Камарилло, продюсер Crysis 2, поясняет: «Именно этот город хорошо знаком геймерам по всему миру. Даже если человек лично не побывал в Центральном парке – он видел его в кино. Поэтому сцены разрушения непременно вызовут у любого человека сильные эмоции». «Нью-Йорк – тот город, который мне больше всего на свете хотелось бы защитить», – добавляет Цеват Йерли.

Здесь должна быть шутка о нанотехнологиях

Если Нью-Йорк – основная декорация, то главный герой Crysis – это, безусловно, нанокостюм. Человек, который в нем сидит, максимально обезличен и даже менее важен для сценария, чем другие, второстепенные персонажи игры. Имен-

Как развивался нанокостюм?

В Crysis 2 главный герой облачен в Nanosuit 2.0, который можно настраивать по своему вкусу, а не просто переключать из режима в режим. Смысл в том, что геймдизайнеры Crytek отследили, как люди играли в первую часть. И обнаружили несколько наиболее типичных стилей прохождения. Например, кому-то нравилось атаковать в лоб, используя скорость и силу. Другие в стелс-режиме подкрадывались сзади и снимали врагов по одному, либо же кемперили издалека. Но возможности нанокостюма взаимно исключали друг друга, что ограничивало варианты ролей. В Crysis 2 нанокостюм позволяет комбинировать способности, включать и выключать те или иные опции.







Вверху: Злые языки говорят, что джунгли требовали слишком большой производительности железа, поэтому действие и перенеслось в город. Но мы этому не верим.



но нанокостюм делает его неуязвимым, невидимым, быстрым, умным – по выбору геймера. В этом смысле ближайший аналог и конкурент Crysis 2 – цикл Halo с его броней Мьольнир, но никак не другие шутеры последних лет. Причем пусть все спартанцы и на одно лицо для несведущих геймеров, имя Мастера Чифа все равно на слуху. А вот тайна человека в нанокостюме Crysis 2 (тот ли это боец, что и в первой части, или же кто-то другой?) интересна разве что совсем упертым фанатам. Здесь, безусловно, есть над чем поработать.

И тут главное – не ошибиться в расстановке приоритетов. Первую часть Crysis окружало какое-то невероятное количества PR-булшита по поводу графики, полигонов и шейдеров, а еще претензий к высоким системным требованиям. К счастью, Цеват Йерли прекрасно осведомлен о сильных и слабых местах Crysis: «Я думаю, что хуже всего нам в первой части удалась история. На мой взгляд, она недостаточно оригинальна и слишком скупа на детали». Слишком низка была эмоциональная вовлеченность геймера; по сути, ему было все равно, в кого и почему он стреляет. Напротив, сильной стороной Crysis была широкая свобода действий; опять же, в духе Halo. В каждой игровой ситуации геймер был волен выбирать методы и средства достижения цели, хотя «идти куда угодно, делать что угодно» было, конечно, нельзя. Используя взаимоисключающие возможности нанокостюма, люди вырабатывали собственный стиль прохождения и получали от этого кайф. В каком-то смысле, Crysis – ультимативная PC-игра, идеальное развлечение технарей с правилами AD&D в голове, вот только переносить ее на консоли as is было нельзя.

Примеры для подражания

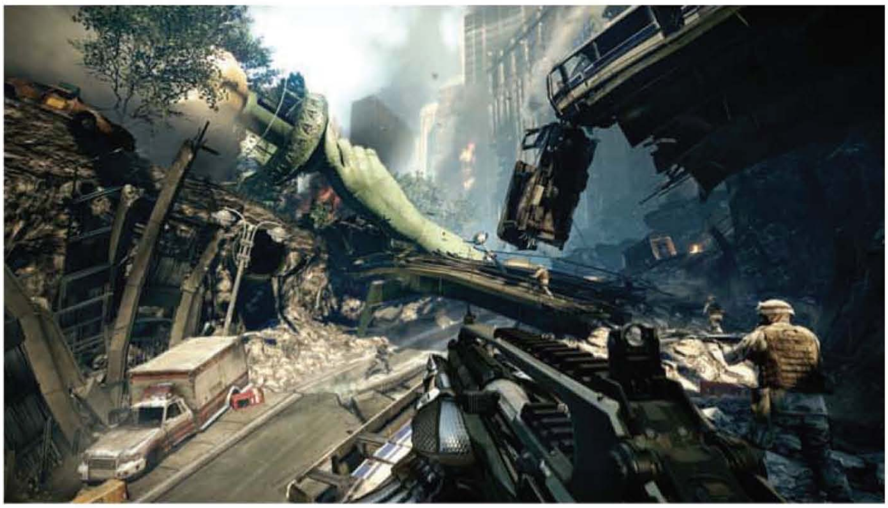
Однажды у Цевата Йерли спросили, какой иной шутер он любит больше всего. Он ответил, что лично его привлекает цикл Call of Duty – в первую очередь, Modern Warfare. Неудивительно, что Crysis 2 шагнул в сторону кинематографичности, плавности, предсказуемости интерактивной истории. Ведь геймерам нужно законченное произведение, которое увлекает каждым своим кадром, а не конструктор «придумай сам себе развлечение». Но, конечно, свобода действий в том, что касается сражений с пришельцами, сохранилась почти в прежнем объеме. Например, лишь стал умнее знаменитый искусственный интеллект компьютерных противников; причем, разумеется, люди и инопланетяне будут вести себя по-разному. В отличие от «скриптовых» шутеров, где враги действуют по заранее прописанным шаблонам, в Crysis 2 они будут реагировать на ваши действия, самостоятельно перемещаться по уровням, обучены командной тактике и, главное, непредсказуемы. Разработчики также считают, что в первой Crysis начало было излишне свободным, но ближе к концу игра становилась уж слишком линейной. Вторая Crysis в этом смысле будет более однородной. Скриптовые, линейные моменты и сюжетные ролики будут равномерно распределены по всей истории, при этом даже в самом конце Crysis 2 у игрока будет возможность выбирать маршрут и действовать по своему усмотрению.

Что касается истории, то разработчики очень гордятся тем, что привлекли к работе над игрой писателя-фантаста Питера Уотса. Его книги, к слову, служили одним из источников вдохновения для креативного директора BioShock 2. Питер помог Crytek с деталями сюжета, с сопровождающим историю фоном, с персонажами. Стен Хюблер, ведущий дизайнер Crysis 2 и гость презентации EA в Москве, особенно рад тому, что «вклад нового члена команды был тем более це-

Что произошло между событиями Crysis 1 и 2?

Первая часть заканчивается на том, что главный герой возвращается на остров, намереваясь надрать кому-то задницу. Почему мы ничего не знаем о его приключениях там и сразу оказываемся в Нью-Йорке? Логика Цевата Йерли такова: после битвы на острове об инопланетянах так или иначе узнает все человечество. Шила в мешке уже не утаишь. А раз так - то делать на острове больше нечего, и центр событий неизбежно перемещается в сердце нашей цивилизации.

Внизу: Разрушаемость зданий довольно условная и в основном подчинена скриптам. Зато когда падает небоскреб – картина просто восхитительная.



нен, что он уже принимал участие в производстве игры» (речь идет о космической стратегии Homeworld 2). И вправду хорошо: ему не пришлось объяснять, что не все книжные приемы уместны в шутере от первого лица и излагать историю необходимо несколько иначе.

Они предали ПК?

Поклонники PC, надо сказать, зачастую скептически настроены по отношению к Crysis 2. Во-первых, многие считают, что раз основные платформы, – это PlayStation 3 и Xbox 360, то качество графики на PC пришлось занизить. Практически это важно только для тех, кто готов каждые два месяца менять видеокарту и тратить на компьютер тысячи и тысячи долларов. Но на специфических интернет-форумах все хотят казаться таковыми. Во-вторых, управление в игре оптимизировано под джойпад. На презентации разработчики любят рассказывать, как классно, например, вешать прыжок на аналоговую кнопку. Слабо нажал – герой чуть-чуть оторвался от земли, сильно – задействовал нанокостюм и взмыл в небеса. Такие мелочи здорово повышают естественность, плавность управления героем и идут игре на пользу. Но, увы, многие PC-фанаты по религиозным причинам не хотят покупать джопад. Что касается графики, то здесь игра более-менее соответствует современным хитам как по качеству картинки, так и по запросам. И это замечательно.

Второй спорный момент – мультиплеер, который кое-кто уже успел оценить по сетевой демоверсии. Сразу стоит сказать, что он делается совершенно отдельно и другой командой. Однопользовательский Crysis 2 – работа немцев из Франкфурта, мультиплеер – англичан из Crytek UK, бывшей Free Radical Design. История последней прослеживается еще со времен Rare, но главным достижением именно этой команды является цикл шутеров Timesplitters, лучших FPS на консолях до прихода Halo. После провала с Haze студия обанкротилась, но была выкуплена немцами из Crytek. Разработчики делились идеями, технологиями и картинками, но по сути это две разные игры. Поэтому совершенно нельзя по качеству одной судить о достоинствах другой и наоборот. По первым отзывам, мультиплеер похож на Modern Warfare 2 без купюр, но, конечно, стоит подождать финального релиза.

Март – новый ноябрь?

Безусловно, Crysis 2 выходит в горячее время – аккурат после Bulletstorm и Killzone 3. Мы планируем получить игру примерно за месяц до релиза и опубликовать рецензию уже в следующем номере «СИ» – чтобы вы смогли ознакомиться с нашим мнением до покупки. На словах все выглядит гладко, опробованные нами демонстрационные уровни зрелищны и увлекательны, но только полное прохождение сингла позволит поставить игре окончательный вердикт. **СИ**



А был ли провал?

За последние годы я столько всего слышал о «провале Crysis», да и сами крайтековцы все ныли, что игра не оправдала их ожиданий, проклятые пираты все испортили, а на консолях они продали бы в три-четыре раза больше копий… Меж тем, 3 млн. копий (даже если существенная часть разошлась по сниженным ценам) - это более чем круто для PC-эксклюзива. На что жаловались-то?








РЕКЛАМА
TOTAL WAR™
SHOGUN 2
ИСКУССТВО ПОБЕЖДАТЬ
Переместившись в Японию XVI века, покажите себя мудрым правителем в захватывающей пошаговой кампании.
Покорите всю страну, командуя огромными армиями в режиме реального времени.
Оформить предзаказ на коллекционное издание можно на сайте www.softclub.ru
В ПРОДАЖЕ С 15 МАРТА
16
www.pegi.info
PC DVD ROM
Enhanced for intel CORE
TOTAL WAR
WWW.TOTALWAR.COM
the CREATIVE ASSEMBLY
SEGA
www.sega-europe.com
© SEGA. The Creative Assembly, Total War, Total War: SHOGUN и логотип Total War являются торговыми марками или зарегистрированными товарными знаками The Creative Assembly Limited. SEGA и логотип SEGA являются торговыми марками или зарегистрированными товарными знаками SEGA Corporation. Все права защищены. Intel и логотип Intel являются торговыми марками или зарегистрированными товарными знаками Intel Corporation и дочерних компаний в США и других странах.

PC
PS3
XBOX 360



Нет, это не новый Dirt. Хотя настроение улавливается сразу!

Need for Speed Shift 2 Unleashed

Можно ругать, ненавидеть или вообще отвернуться и не играть в первую Need for Speed Shift, однако факт останется фактом: это была одна из самых значимых игр сериала, возможно, единственная за последние годы, в которой все было отлично, необычно и потому что хорошо. Ура.

Бен Хорни

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Windows, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
racing.simulation
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
Slightly Mad Studios
Страна происхождения:
Великобритания
Мультиплеер:
vs, local/online

ДАТА ВЫХОДА
29.03.2011

В чем главное отличие Shift 2 Unleashed от той же прошлогодней Hot Pursuit? На самом деле, это совсем некорректное сравнение. Все равно что попросить провести параллель между Ridge Racer 7 и Gran Turismo 5 – идея-то, может быть, и общая (машины, гонки, трассы), но и только. Оригинальная Shift оказалась ближе к серьезным симуляторам и предлагала подчас весьма неожиданные и даже радикальные решения по части, например, управления машиной на высокой скорости. Тем она и запомнилась. И разработчики посчитали первую попытку удачной (еще бы – пять миллионов проданных копий!) настолько, что не стали ничего кардинально менять. Преобразования носят косметический характер по большей части, и лишь некоторые из них перестраивают геймплей изнутри. О них, главным образом, и пойдет речь.

Первое, что должно привлечь игроков – это здешняя модель повреждений. До сегодняшнего дня мы видели разные ее варианты, но вряд ли найдется хотя бы три представителя жанра, отвечающих в этом плане всем требованиям. Где-то дело доходит только до прилипшей к лобовому стеклу грязи, где-то максимум дозволенного – разбить фары, а в некоторых играх надо хорошо «прокачаться» (формулировка «набить соответствующий уровень» все еще звучит пугающе применительно к гонкам). Здесь же повреждения – это часть задумки, и они подчинены ей. Ведь какой тезис разработчики выдвинули первым, когда анонсировали Shift 2? «Гонки – это борьба»! Не грациозное преодоление небольшого



Справа: Во время игры с видом «из глаз» (хотя правильнее скорее «из шлема») обязательно захочется проклясть все на свете. Ничего не видно!

Расширенное издание

В расширенное издание (коллекционным его назвать нельзя) Need for Speed Shift 2: Unleashed войдут несколько эксклюзивных заездов и всего три бонусные машины.
– Nissan Silvia spec.R Aero (S15)
– Alfa Romeo Giulietta QV
– Lamborghini Murcielago LP640.
Доступно оно будет только тем, кто сделал предварительный заказ. Хотя, учитывая предыдущий опыт Electronic Arts, в последний момент издатель может все переиграть.





Вверху: Ночные заезды станут своеобразными гонками на выживание.

холма на реалистично медленном и неуклюжем «Фиате», и уж точно не умение догнать соперника на дрифте от одного поворота к другому. Каждый заезд, в сущности, это соревнование, по итогам которого будет определен победитель, а про проигравших никто не вспомнит. Проблема в том, что «проиграть» в Shift 2 значит не просто дойти до финиша последним. В каком-то смысле, это даже достижение. «Проиграть» значит ошибиться, врезаться в заграждение, влететь в проезжавшую мимо машину, стукнуться где-нибудь в самом начале и потерять преимущество. Таким образом, победа достается лишь самым дерзким, хитрым и смелым. Гонщик, который здраво оценивает преимущества новой модели повреждений, сможет все.

Самый примитивный пример – стукнуть пытающуюся обогнать вас машину так, чтобы та врезалась в стену. Или перевернулась и потеряла колесо. А то и сразу два. В теории, ехать можно вообще с одним задним колесом, только путь до финишной черты будет ой как не прост, да и само путешествие сильно затянется. Как следствие такого агрессивного поведения – подконтрольная машина, без внешних серьезных повреждений, все равно пострадает. Скажем, начнет постоянно сбиваться вправо – на словах пустяк, но ощутимо мешает комфортному вождению.

Те, кто знаком с оригинальной Shift, наверняка догадываются о существовании еще одного подводного камня. Все верно – чувство скорости здесь играет не последнюю роль, и вместе с эстетической функцией обладает еще одной. Гнать под двести километров в час – все равно что пытаться совершить самоубийство и в дневное время суток, однако во время ночных заездов становится совсем не по себе. Днем хотя бы видны повороты издалека, после захода солнца же приходится опираться скорее на быстроту реакции, а то и просто довериться воле случаю. Конечно, и это можно использовать себе во благо. Если заучить трассу и спланировать все заранее.

Наконец, то, что призвано олицетворять саму идею «drivers battle»: участие настоящих гонщиков как своеобразных боссов. Понадобится приложить максимум усилий, чтобы придти первым и получить в свое распоряжение машину человека, ранее считавшегося лучшим.

Из глаз

Одним из самых интересных нововведений очередного Need for Speed является – и это правда смешно – новый взгляд на вещи. Так, появился вид не просто из кабины или от первого лица, а из глаз гонщика. Как дань реализму: гонщик видит существенно меньше, чем игрок, включивший вид от третьего лица, но зато сразу же подскакивает показатель зрелищности. Что-то невозможно разглядеть из-за того, что стекло забрызгали, что-то успеваешь заметить лишь в последнюю секунду, да и то по удаче – повернул голову и ненавистный блик исчез. Помимо этого, при игре с видом «из глаз» незначительно изменится управление, а точнее – ориентация на дороге. Зато сколько новых впечатлений!

Впрочем, это не так просто. Здесь мало просто пройти карьерный режим – надо еще и «прокачаться». Да, приходится вернуться к тому, с чего начали. В EA, по всей видимости, не хотят, чтобы сериал NFS превратился в своего рода аутсайдера, поэтому в нем удачно сочетаются и собственные идеи, и прямые заимствования. С другой стороны, сейчас уже не разберешься, кто первым и в каком виде решил, что очки опыта в гонках – это нормально. Главное, что присуждаются они буквально за каждый чих. За успехи в соревнованиях, красивый дрифт, правильный тюнинг… Кстати, о нем. В Shift 2 Unleashed будет представлен весьма необычный, но очень удобный режим «тонкой настройки» имеющихся машин, в котором можно будет тут же, на лету все испытать и узнать, заметна ли разница или нет.

В то же время разработчики тут же разрушают имидж хардкорного автосимулятора. Дескать, все показанные особенности (включая те же повреждения) можно настроить таким образом, чтобы человек, которому высокая сложность и не нужна вовсе, мог чувствовать себя комфортно. Неслучайно Need for Speed называют игрой для самой широкой аудитории. Теперь, однако, Shift должен стает отдельным ответвлением, которому уделяется значительно больше внимания. Но и надежды возлагаются соответствующие – компромиссы в данном случае недопустимы. **СИ**

НАКОНЕЦ, ТО, ЧТО ПРИЗВАНО ОЛИЦЕТВОРЯТЬ САМУ ИДЕЮ «DRIVERS BATTLE»: УЧАСТИЕ НАСТОЯЩИХ ГОНЩИКОВ КАК СВОЕОБРАЗНЫХ БОССОВ.





Сергей Цилюрик

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii
Жанр:
role-playing.console-style
Зарубежный издатель:
Nintendo
Российский дистрибьютор:
«ND Видеоигры»
Разработчик:
Mistwalker, AQ Interactive
Страна происхождения:
Япония, США
Мультиплеер:
co-op/team_based, online



The Last Story

ДАТА ВЫХОДА
27.01.2011
(Япония)

The Last Story, в которую Хиронобу Сакагути, по сего же словам, вложился так, как будто это его последняя игра, наконец-то вышла в Японии. Я прошел примерно половину TLS и готов поделиться своими впечатлениями.

Такого пиара со стороны Nintendo в отношении ее хардкорной игры игры я, честно говоря, не припомню. Рекордное число обсуждений в рамках цикла интервью Iwata Asks; даже телереклама (!) презентации, в которой Хиронобу Сакагути показывал, как играть в его новое творение – неслыханно, право слово.

The Last Story преподносится как «A new form of RPG». Это, конечно, не так: в ней слишком много старого, чтобы говорить о каком-то качественно новом уровне. Начнем, пожалуй, с плохого.

The Last Story – это JRPG с боями в реальном времени. В партии игрока до шести персонажей, но управляет он лишь одним протагонистом. На протяжении первой четверти игры контроль над сопартийцами отсутствует вообще, и из-за этого TLS поначалу кажется больше похожей на action-RPG. Да и впоследствии, когда становится возможным управлять командой, выясняется, что на каждого персонажа приходится по парочке умений – и только. С учетом ограниченного скиллсета вряд ли получится говорить о какой-то заметной вариативности боев при повторном прохождении, например.

Удручает и система прокачки (некоторые ее называют «ролевой системой», что неплохо подчеркивает ее важность для RPG): она максимально упрощена. За поверженных врагов команда получает опыт, за него – уровни, с ростом которых и характеристики растут, и умения разучиваются. И все это – без участия игрока. Все вышеперечисленное вкупе с крайне низким уровнем сложности, от которого игра страдает по меньшей мере свою первую половину, заставляет вспомнить слова, которыми геймеры незаслуженно удостаивали Final Fantasy XII: «она проходит сама себя». И это, естественно, ни в коем случае не комплимент.

Невозможна «новая форма RPG» и без нового подхода к сюжету, которого от старичка Сакагути вряд ли можно ожидать. Его истории всегда отличались напыщенной мелодраматичностью и слэпстик-юмором, напоминающим



Одна из важнейших особенностей игры – саундтрек от Нобуо Уэмацу – используется в The Last Story по меньшей мере странно: очень часто, например, музыка вообще не звучит. Особенно заметны чудеса звукорежиссуры при прогулке по городу: на широких улицах играет на редкость приятная мелодия, но стоит зайти в какой-нибудь переулочек, как она сразу затихает.

Слева: Типичный кадр: после зачистки каждой комнаты сопартийцы стоят в готовности войти в следующую.

Xenoblade vs The Last Story

TLS прямо-таки напрашивается на сравнение с Xenoblade: их объединяет и издатель, и именитость разработчиков (Тецую Такахаси за Xenogears и Xenosaga многие чтят едва ли не больше самого Сакагути), и примерно одно и то же время выхода, и тот факт, что надежды поклонников жанра ввиду его запустения и стагнации на консолях нынешнего поколения во многом возлагались именно на эти два проекта. Судя по отзывам людей, попробовавших обе игры, Xenoblade целевой аудитории хардкорщиков угодила куда больше – многие ее называют лучшей в жанре за последние много лет. TLS же хвалят куда умереннее. Впрочем, игры эти фундаментально разные – речь тут идет не о качестве, а о подходах к разработке обоих проектов. Xenoblade – это в первую очередь огромный мир, уникальный сеттинг, который можно исследовать часами, это огромное количество квестов, заданий, диалогов – контента там, говорят, хватит, чтобы занять себя на сотню часов, а то и больше. Про сюжет, опять же, судить рано, но Такахаси – это Такахаси, он веников не вяжет. А TLS – наоборот, короткая (по меркам JRPG) и очень насыщенная игра, в которой ни минуты не происходит без какого-нибудь события или реплики. И история здесь – классическая сентиментальщина.

Внизу: Каждый босс здесь уникален и требует своего подхода. И это не пустые слова. Например, этот паук закутывает в паутину всю команду, и, если герой не выпутается поскорее и не проведет магическую атаку, то один из его друзей станет лакомством для гигантского арахнида. Судя по количеству персонажей на этом скриншоте, босс уже подкрепился дважды.





Справа: Зачастую нужно принимать небольшие тактические решения. Здесь, например, можно самому снять врагов из арбалета, а можно скомандовать магу, чтобы тот разрушил мост своим заклинанием.

мультфильмы полувековой давности; не стала исключением и The Last Story. На данный момент, даже не зная японского, можно видеть, что старина Гуч вновь играет любимыми образами. Представьте себе только: герой, добродушный паренек из банды наемников, во время праздника с фейерверками встречает девушку в белой накидке с капюшоном, которая оказывается беглой принцессой, возжелавшей посмотреть на мир вне замка. Звучит уж слишком знакомо, не правда ли? А в самом начале игры протагонист, оказавшись в неприятной ситуации в глубинах таинственных руин, получает чудесным образом необычную силу – тоже клише, каких поискать.

Действие TLS разворачивается на острове под названием Рули, большую часть которого занимает одноименный город с величественным замком. Населяющие его люди воюют с расой гургов – здоровенных уродливых существ с мертвенно-серой кожей. Часто одного взгляда хватает, чтобы понять, кто в TLS «хороший», а кто «плохой».

Впрочем, общая шаблонность сюжета, которая разочарует тех, кто надеялся на откровение, скорее всего придется по нраву поклонникам творчества Сакагути – ведь его почерк здесь чувствуется очень сильно. Таким образом, у ищущих пропавший «дух финалок» появился еще один повод обратить взор в сторону Wii: теперь здесь обитает не только чарующий мир Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers, но и самолично написанная и срежиссированная самим Гучем The Last Story.

Итак, The Last Story вряд ли удастся стать принципиально новой RPG, что пошатнет устои жанра. Тем не менее, она достаточно самобытна и содержит ряд особенностей, на которые неплохо было бы обратить внимание и другим JRPG.

Во-первых, здесь нет шаблонных боев. То есть, создатели TLS отказались не только от ненавистных рандомных стычек с врагами, но и от стандартного для RPG подхода, предполагающего сражения с одними и теми же противниками в одних и тех же условиях. В The Last Story каждый бой уникален: герои продвигаются вперед по уровню, постоянно меняется обстановка, структура поля боя, расположение на нем врагов, препятствий и разрушаемых объектов.

Во-вторых, здешние персонажи говорливы. Герои болтают до, во время и после каждой битвы, причем из боя в бой их диалоги меняются, так что по-

Внизу: В особенно масштабных битвах число FPS стремительно падает.



вторяющихся фраз слушать не придется (разве что в рамках какого-нибудь затяжного противоборства с боссом). И это – крайне важно. Вспомните, насколько в Tomb Raider Legend диалоги с товарищами Лары оживляли монотонное исследование руин! Так же и в TLS – и характеры персонажей раскрываются, и подсказки по прохождению даются, и в целом создается впечатление живости игрового процесса, невиданной для JRPG.

The Last Story линейна, очень линейна. Ее в этом вопросе можно сравнить с Final Fantasy XIII – только вот если в «финалке» от сценки к сценке приходилось бежать через коридор, наполненный пустыми и одинаковыми сражениями, то TLS предлагает этакий концентрат из сюжета с разнообразными геймплейными вставками. Она по-настоящему перенасыщена диалогами – здесь данжены перемежаются кусками сюжета размером с целую главу. История продолжает катиться вперед, практически не спотыкаясь, без остановок. Поэтому продолжительность Last Story и невелика – она не затянута искусственно. И это для JRPG тоже редкость.

Не меньшая редкость – и мультиплеер. Здесь он представлен и кооперативным режимом, и «версусом» – оба рассчитаны на шестерых участников. Для совместного избиения группой предлагаются несколько боссов (битвы с ними очень сильно напоминают MMORPG). Что же до PvP-баталий, то тут разнятся лишь декорации, на которых проходят командные дефматчи 3-на-3.

Самая ощутимая проблема мультиплеера – в бестолковом мэтчмейкинге (в начале игры с самым низким рангом я решил попробовать себя в онлайн-сражениях и оказался в лобби с людьми, очевидно, прошедшими всю кампанию и изрядно натренировавшимися уже в мультиплеере) и ужасном управлении. При низкой сложности кампании одиночные ошибки, возникающие из-за того, что половина действий героя «висит» на одной кнопке, не так значительны, но в противостоянии живым противникам, где любое промедление грозит гибелью, они просто недопустимы.

Поясню. Управление реализуется или с классического контроллера, или с комбинации пульт + нунчак, причем в последнем случае управлять камерой

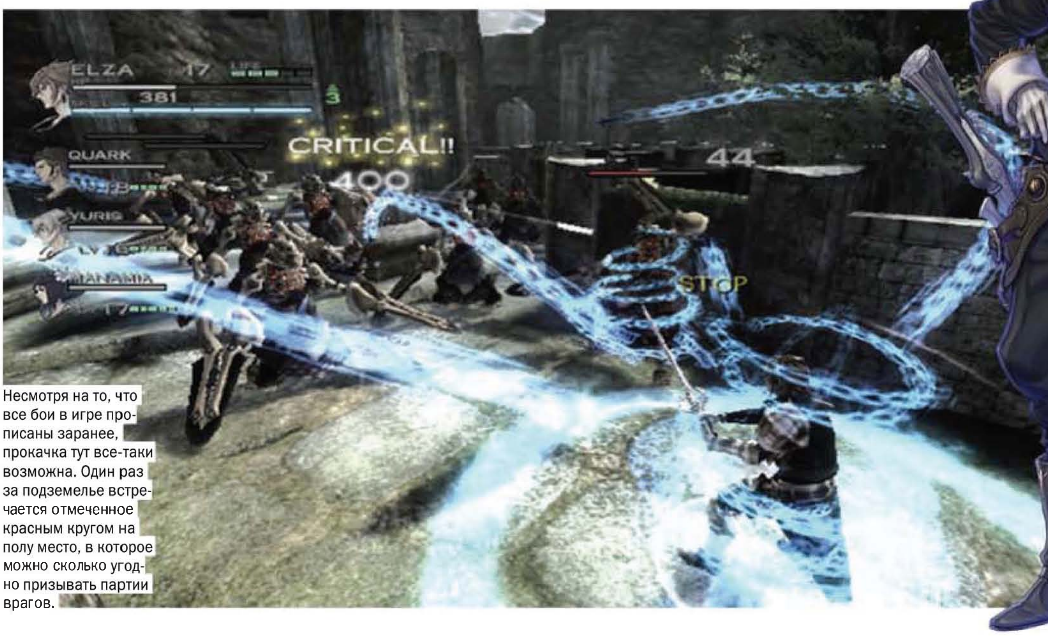


Новая броня не только дает персонажам бонусы к характеристикам, но и меняет их внешний вид. Можно как угодно перекрашивать каждую ее деталь, а можно и вовсе разгуливать по городу голышом.



Вверху: Толковые диалоги во время боев практиковались еще в Final Fantasy X, но после нее как-то позабылись. The Last Story дает этой идее достойное развитие. Согласно записи в официальном твиттере Mistwalker, в TLS целых 12000 озвученных реплик! «4462 – в сценках, 5547 – в данженах, 730 – в битвах, 741 – в онлайне, 347 – в городе, 175 – на арене».





Несмотря на то, что все бои в игре прописаны заранее, прокачка тут все-таки возможна. Один раз за подземелье встречается отмеченное красным кругом на полу место, в которое можно сколько угодно призывать партии врагов.



Персонажи не умолкают даже во время многопользовательских баталий. На выбор игроков есть пара десятков заранее заготовленных фраз.



«Почему это на Wii?»

Нельзя оставить без внимания этот наитипичнейший вопрос. Привыкшие к лоснящейся HD-графике геймеры зачастую начинают возмущаться при виде TLS – графика, дескать, слабоватая, зачем вообще в наше время делать игру для заведомо слабой консоли? Для них у меня есть несколько ответов. Первый и самый очевидный: за это платит Nintendo. Другим платформодержателям, очевидно, этот жанр не столь интересен (Microsoft после двух фиаско с Сакагути, судя по всему, бросила эту затею). А Nintendo, от которой многие отвернулись из-за всяких там Wii Sports, взяла да и принялась ублажать хардкорщиков (в то время как конкуренты пытаются догонять ее на казуальном поприще). Второй ответ заставит вспомнить Final Fantasy XIII. «Делать города в HD слишком сложно», – жаловались разработчики. Полностью верить им, конечно, нельзя (явно обленились и решили сэкономить), но, тем не менее, любому очевидно, что на создание мира одинаковых масштабов в HD и SD потребуются совершенно разные усилия, бюджеты и время. Xenoblade отлично продемонстрировала, каких размеров миры можно делать на Wii – аналогов ей на HD-консолях нет. И, наконец, вопрос к геймерской совести: мы что, все-таки в графику играем? Любимые игры жанра, я уверен, у нас всех вышли на PS1 и PS2. Wii ничем не хуже последней – почему же такое неприятие вдруг?

напрямую невозможно – доступно лишь центрирование ее сзади героя при помощи кнопки «Z». При этом чуть более продолжительное удерживание той же «Z» заставляет нашего подопечного расчехлить арбалет и начать из него целиться – стоя на месте, с видом от первого лица и при этом используя аналоговую ручку, а не пульт. Из-за этого при отсутствии классического контроллера с камерой приходится воевать гораздо чаще, чем хотелось бы – особенно в мультиплеере.

Кнопка «C» отвечает за способность Gathering, которой наделен лишь протагонист. Она позволяет ему приковывать к себе внимание всех противников, отвлекая их тем самым от более хрупких членов команды (например, магов). «B» – блок. А прятаться за укрытиями, перебегать из одного в другое, покидать их, использовать спецприем, перекатываться – за все это отвечает одна «A». По умолчанию герой сам кромсает оказавшихся поблизости врагов автоматически, но можно переключиться и на мануальный режим – тогда уклоняться от чужих атак надо будет стрелочкой «вниз». В любом случае, это не очень удобно.

В целом же впечатления от японской версии The Last Story положительные: боевая система оказалась действительно глотком свежего воздуха. Из-за чрезмерной легкости первой половины игры боевке удавалось себя толком проявить лишь в битвах с боссами, но и их уже достаточно, чтобы понять – игру есть за что хвалить.

Вверху: Столица Рули действительно огромна по меркам JRPG, ее впору сравнивать с городами из Assassin's Creed. И выглядит он ну очень живо – пробегая по улочкам и закоулкам, можно видеть разные сцены из повседневной жизни горожан. Кто-то пытается залатать прохудившуюся стену дома, кто-то отчитывает ребенка за провинности, кто-то сидит у колодца и стирает белье, кто-то бежит по делам...

Первая поставка TLS в японские магазины составила всего 120 тысяч копий – достаточно немного для столь распиаренного продукта. И у многих ритейлеров она мигом кончилась – разобрали. Судя по всему, «Последняя история» – самый успешный (по меньшей мере, на запуске) проект Mistwalker, хоть это и не лучший комплимент, учитывая, что ее предыдущие «большие» игры выходили на непопулярной в Японии Xbox 360, а DS-релизы были совсем уж спорного качества. Тем не менее, уже сейчас можно более-менее уверенно говорить о том, что ожидания Nintendo оправдались – а, значит, надежда на западный релиз все еще есть. И, быть может, для него игру еще и доработают, благо есть что улучшать.

Плохие же новости заключаются в том, что о выходе The Last Story за пределами Японии никаких официальных заявлений пока что сделано не было. Точнее, наоборот: американские и европейские представители Nintendo в один голос сказали: «На данный момент мы не занимаемся локализацией этой игры», добавив, что и в планах это у них не значится. Дэвид Ярнтон из британского подразделения сказал так: «Если мы выпускаем игру в Европе, то надо позаботиться обо всей Европе. Перевести игру на разные языки. А сейчас мы очень заняты, в первом квартале у нас выходит очень важная для нас Kirby's Epic Yarn. А уж если к этому прибавить выпуск 3DS, то становится слишком уж много всего».

Спору нет, ведь перевод только 12 тысяч озвученных реплик – дело непростое. Тем не менее, вопросы «когда?» и «выйдет ли вообще?» остаются открытыми. Если релиз-таки случится, то, скорее всего, он будет после Xenoblade, опередившей The Last Story более чем на полгода. Надеемся и уповаем. **СИ**

В TLS КАЖДЫЙ БОЙ УНИКАЛЕН: ГЕРОИ ПРОДВИГАЮТСЯ ВПЕРЕД ПО УРОВНЮ, ПОСТОЯННО МЕНЯЕТСЯ ОБСТАНОВКА, СТРУКТУРА ПОЛЯ БОЯ, РАСПОЛОЖЕНИЕ НА НЕМ ВРАГОВ, ПРЕПЯТСТВИЙ И РАЗРУШАЕМЫХ ОБЪЕКТОВ.



Кажется, впервые в истории Star Wars Йода не кажется коротышкой.

LEGOLAND!

Помимо джейдайской эпопеи, в стилистике LEGO выходили и другие игры. Так, например, приключения Индианы Джонса, Гарри Поттера, Бэтмена и Робина в виде кубиков и деталек получили высокие оценки в прессе и по сей день считаются яркими представителями жанра. Причем, что характерно, это отнюдь не «игры для самых маленьких», пускай возрастной рейтинг на обложке пытается донести именно такую информацию. Пожалуй, беда у цикла всего одна – разработчики как-то не торопятся экспериментировать с онлайн-мультиплеером, предлагая вместо него локальный. Он, конечно, выше всяких похвал, но все же двадцать первый век и так далее. Пора бы об этом задуматься!

PC
PS3
XBOX 360
WII
DS
PSP

НА ГОРИЗОНТЕ



Евгений Закиров

LEGO Star Wars III: The Clone Wars

Если в индустрии видеоигр что-то и может гарантировать качество, так это маркер LEGO в названии. В самом деле, каждая игра «LEGO что-то там» - это отличный юмор, превосходный дизайн и, конечно, правильный режим совместного прохождение. Нам представилась возможность оценить два готовых уровня из LEGO Star Wars III: The Clone Wars и еще раз в этом убедиться.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Windows, PlayStation 3, Xbox 360, Nintendo Wii, PlayStation Portable, Nintendo DS
Жанр:
action-adventure
Зарубежный издатель:
LucasArts
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
TT Games
Страна происхождения:
Великобритания
Мультиплеер:
co-op, local

ДАТА ВЫХОДА
март 2011 (Европа)

По всей видимости TT Games сами пожалели о том, что галопом пробежались по такой благодатной почве, как Star Wars. Поэтому теперь они соскочили с классической трилогии и новой, и переключили внимание на мультфильм, который так и называется – The Clone Wars. События нового выпуска LEGO Star Wars знакомят с новыми персонажами и сюжетными подробностями. Иными словами, чтобы не возникало вопросов по мере прохождения, надо посмотреть первоисточник.

С другой стороны, и без соответствующей подготовки можно получать удовольствие от того же коопа. Правда, из показанных уровней только первый можно было проходить вдвоем, но этого оказалось достаточно. Сначала герои действуют вместе на одной локации, помогая друг другу преодолевать различные препятствия. Так, пока один игрок делает мостик, перетягивая с помощью силы большую детальку, другой запускает R2D2 (хотя, скорее, швыряет) на отдельную платформу, на которой дроид находит специальный терминал и открывает путь дальше.

Если человечки разбегаются совсем далеко друг от друга, то появляется разделение экрана – активный split-screen постоянно перестраивается, поворачивает линию сечения, чтобы каждый игрок нормально ориентировался на локации. Ближе к середине приходится разделиться. Я в компании Амидалы и C3PO пытаюсь разобраться с какими-то механизмами, а мой «напарник» сражается с дроидами и решает свои местечковые пазлы. Чтобы помочь ему пройти дальше, приходится судорожно соображать, что требуется сделать в этой комнате. Подсказывают, что все просто: Амидала крюком срывает крепление большой детальки-штекера, Энакин силой вставляет его в соседний разъем (oh my!), C3PO колдует над терминалом. «Колдовство» реализовано в виде мини-игры: на кружке в заданной последовательности загораются четыре части, всего-то и требуется, что воспроизвести этот код. Получилось – двери открываются, финальная битва с дроидами, красивая заставка на движке.

Второй уровень надо проходить одному, но этому быстро находится объяснение. Энакин на миниатюрном космическом корабле атакует огромный вражеский фрегат. По нему палят из всех орудий, его пытаются сбить другие LEGO-кораблики, но героя это не останавливает. Мне объясняют, что здесь требуется уничтожить все фиолетовые «пломбы», для чего надо найти рубильник и включить специальную установку, которая будет поставлять снаряды. Сказано – сделано. Расчистив место для посадки, джедай приземляется внутри корабля, расправляется с отрядом противников, находит рубильник – и все, победа, можно сказать, в кармане.

Уровней, где позволят летать в космосе, будет немного. К тому же, они совсем непродолжительные и выглядят скорее как дополнительные, бонусные. А вот классические эпизоды с собиранием деталек LEGO и решением несложных задачек, судя по всему, станут гораздо разнообразнее и интереснее. Во всяком случае, тон задан верно уже сейчас. **СИ**







Совместима с PlayStation Move
PlayStation Network
18
www.pegi.info
ИЗУЧИ СВОИХ ВРАГОВ
KILLZONE® 3
ВРАЖДЕБНЫЙ МИР. ДРУГОЕ ОРУЖИЕ. ЧУЖАЯ СТРАТЕГИЯ.
Реклама
Чтобы выжить на Хелгане, вам придется досконально изучить своих врагов. Станьте умнее их, овладейте их оружием и одержите победу. Стреляйте точней с помощью контроллера движений PlayStation Move.
ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ
ИГРА – ЭТО ТОЛЬКО НАЧАЛО.
killzone.com playstation.ru
PS3
KILLZONE 3
KILLZONE 3
PS3
PlayStation 3
SONY
make.believe
"PlayStation", "PLAYSTATION", "PS3" and are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" and are registered trademarks of Sony Corporation. "make.believe" is a trademark of the same company. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. Killzone®3 ©2011 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Guerrilla. "Killzone" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. *Broadband internet service required. Users are responsible for broadband access fees. Charges apply for some content. PlayStation®Network and PlayStation®Store subject to terms of use and not available in all countries and languages. Users under 18 require parental consent.

Top Spin 4

PS3
XBOX 360
WII

К спортивным играм можно относиться по-разному, но одно верно точно: всегда найдется что-нибудь, что заставит забыть про очередной CoD. Традиционно это футбол, в моем случае – гольф и хоккей. И теперь, кажется, теннис.



Евгений Закиров

Отклонить приглашение посмотреть рабочую версию Top Spin 4 оказалось решительно невозможно. Представьте: двадцать знаменитых теннисистов, несколько типов поверхностей и множество кортов в разных уголках мира с характерными климатическими особенностями, совершенствовавшаяся годами механика и небольшие (ну как небольшие – приятные!) просвечивающиеся анатомические детали Динары Сафиной – это сильнейшая заявка на успех. Повод задуматься о том, чтобы приобщиться к этому виду спорта и узнать больше!

В представленной версии не было карьерного режима, зато работал мультиплеер – как два на два, так и один на один. Заявленные спортсмены, однако, в меню выбора теннисистов присутствовали. Каждый из них имеет свои «характеристики», которые поначалу кажутся сущей условностью, но на самом деле имеют решающее значение. Так, например, Серена Уильямс кажется неповоротливой по сравнению с Верой Звонаревой. Заметить разницу можно, лишь попробовав сыграть сначала за одну, затем за другую на одном и том же корте.

Управление поначалу представлялось достаточно простым, но, как потом выяснилось, существует несколько нюансов. Так, каждая из четырех кнопок – это все разные удары. При этом их сила регулируется на ходу, зажатием. Это относится и к подачам, и просто ударам. Что характерно, злоупотреблять зажатием кнопок не стоит – помимо того, что спортсмен может выбить мяч в аут (а так и будет, если забыть вовремя и верно указать направление), он еще и начнет мазать. Скажем, может сорваться подача, но это не так страшно, ведь дают вторую попытку. А если запустить мяч в сетку в ответственный момент, то уже ничего не исправишь.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360, Nintendo Wii
Жанр:
sports.traditional.tennis
Зарубежный издатель:
2K Sports
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
2K Czech
Страна происхождения:
Чехия
Мультиплеер:
co-op/vs, local/online

ДАТА ВЫХОДА
18.03.2011
(Европа)



Вверху: Иванович и ее хвостик – отличный отвлекающий маневр. У Динары есть свои хитрости (скриншотов с ними, однако, пока нет), а Серена во время удара так скулит, как будто где-то рядом умирает щенок. Реализм!



Каждый представленный в Top Spin 4 теннисист обладает своим характером и «уникальной анимацией» – имеются в виду, конечно, присущие ему жесты и движения. В действительности, чтобы та же Динара изобразила что-нибудь эдакое, требуется хорошо постараться. С другой стороны, здешний A.I. без лишних проблем разобьет команду из двух игроков в одну калитку. Так что заставить подопечных нервничать не составит труда. Что интересно, чем более напряженная игра разворачивается на экране, тем сильнее заметно участие зрителей. Они начинают подбадривать, громко вздыхать, что-то кричать. Когда подконтрольная Серена Уильямс ошиблась третий раз, кто-то из зрителей закричал «Go, Williams!», что на самом деле несколько странно – Сафину никто не подбадривал, хотя она уверенно шла к победе.

КАЖДЫЙ ПРЕДСТАВЛЕННЫЙ В TOP SPIN 4 ТЕННИСИСТ ОБЛАДАЕТ СВОИМ ХАРАКТЕРОМ И «УНИКАЛЬНОЙ АНИМАЦИЕЙ».

Top Spin 4 оказался весьма занятным симулятором большого тенниса. Учитывая тот факт, что представителей этого жанра сейчас не так уж много, на него возлагаются большие надежды. Судя по превью-версии, нас ожидает много интересного, начиная с превосходной визуальной части (модели спортсменов почти безупречны) и заканчивая игровым процессом, освоиться в котором смогут и те, кто раньше играл только в Sega Superstars Tennis, и ветеранам Top Spin 3. **СИ**

Кто здесь?

В Top Spin 4 будут представлены следующие теннисисты.

- Андре Агасси
- Бьерн Борг
- Роджер Федерер
- Джим Курье
- Рафаэль Надаль
- Борис Беккер
- Серена Уильямс
- Патрик Рафтер
- Майкл Чанг
- Динара Сафина
- Энди Маррей
- Новак Джокович
- Ана Иванович
- Иван Лендел
- Пит Сампрас
- Энди Роддик
- Джеймс Блейк
- Каролина Возняцки
- Николай Давыденко
- Жиль Симон
- Бернард Томик
- Юджини Бушар
- Вера Звонарева
- Елена Янкович
- Станислас Вавринка





СОВМЕСТИ ПРИЯТНОЕ С ПРИЯТНЫМ
Купите смартфон в салоне–магазине МТС и получите месяц бесплатного Интернета с телефона
shop.mts.ru
МТС
на шаг впереди
МТС
MENU
Реклама
По акции предоставляется скидка 100% на абонентскую плату на услугу «Безлимитный Интернет с телефона» сроком на 1 месяц. Со 2–го месяца абонентская плата за услугу начисляется в полном объеме. Скидка предоставляется новым пользователям услуги «Безлимитный Интернет с телефона». Сроки проведения акции: с 28.02.2011 года до 30.04.2011 года. Подробности в салонах–магазинах МТС.



СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК

Square Enix: лицом на Запад

В предыдущей авторской колонке я рассказал о многочисленных промахах руководства Square Enix. В этот раз речь пойдет о вопросе более узком – о тернистом пути японской компании в сторону западной аудитории, об англоязычных переводах ее игр.



Вверху: Пожалуй, самая известная цитата из всего сериала Final Fantasy. Ее ошибочно приписывают Теду Вулси, хотя на деле перевод FFIV был закончен без его участия силами Каору Мориямы сотоварищи. Александр О. Смит – большой поклонник этой реплики и старается ее так или иначе вставить во все свои переводы.

Это сейчас Ёити Вада покупает Eidos и произносит пламенные речи о Западном рынке; раньше все было заметно иначе. Когда Squaresoft только-только добилась успеха с сериалом Final Fantasy, ее руководство даже и не помышляло о выпуске своих игр где-то, кроме Японии. Первая часть RPG-сериала добралась до США через три года после японского дебюта, в 90-м, благодаря Nintendo (Square передала ей права на выпуск игры в Америке). Вслед за ней должна была последовать и вторая; Каору Морияма даже подготовила черновую версию англоязычного перевода. Но на дворе был уже 1991 год, и в Square решили, что поезд ушел, и пора переходить на новомодную консоль – SNES. Так и появилась «дырка» в релизах, которую решили залатать переименованием четвертой части во вторую для американского релиза.

Главной проблемой для переводчиков в то время было жесткое ограничение объема картриджа. Как несложно догадаться, японская запись слов (иероглифы и слоговая азбука) по количеству знаков будет куда менее прожорлива, нежели английская – при переводе реплики зачастую разрастались в 3-4 раза! А ведь картриджи были доверху заполнены контентом оригинальной игры, и в них обычно попросту не было лишнего места для более пространного текста на латинице. «Это был не перевод, а, скорее, кромсание информации и запихивание ее назад», – вспоминает Морияма.

Над переводом Final Fantasy IV вместе с Мориямой корпели еще два японца, и результат их трудов, мягко говоря, комплиментов не заслуживал. «Наш начальник не понимал тогда, зачем нужно как-то особенно стараться над английскими версиями», – говорит Морияма. Начальник – это, конечно, Хиронобу Сакагути. Прислушавшись к доводам Мориямы, он вознамерился улучшить качество переводов и нанял для работы над ошибками FFIV и локализациями последующих релизов человека по имени Тед Вулси.

Ему мы обязаны львиной долей информации о том, как в те давние времена была организована локализация в Square. Прямо говоря – никак. После FFIV компания решила выпустить на Западе Secret of Mana и Final Fantasy VI – и Вулси на перевод каждой из этих немаленьких игр был дан лишь месяц. «При этом в репликах не было никакого порядка, и было очень сложно держать в голове различные сюжетные элементы, попутно пытаясь понять, что можно опустить, а что нужно поменять», – говорит Вулси. В те времена Nintendo вдобавок ко всему еще и строго цензурировала игры, выходившие на ее консолях. Если вдруг «Большая N» не ставила своей печати одобрения на игре и возвращала ее издателю, тому приходилось сильно раскошеливаться и тратить длительное время на повторное утверждение релиза – и поэтому Square, как и прочие, предпочитала перестраховаться и вырезать из англоязычных версий проектов все более-менее спорные моменты. Переименовать Holy в Pearl, избегать употребления слов типа «смерть» (притом, что собственно смертей в игре предостаточно) и каких-либо намеков на интим и алкоголь...

Но и этим все не закончилось. Вулси был убежден, что для западной аудитории игру необходимо адаптировать – и, мягко говоря, переусердствовал. Многочисленные поклонники вышедшей в 95-м Chrono Trigger были уверены, что Frog – это благороднейший рыцарь, говорящий на устаревшем псевдошекспировском языке, когда в оригинале персонаж не обладал никаким акцентом, зато был изрядным сквернословом. Несложно догадаться, почему репутация Вулси среди любителей «скваревских» RPG, мягко говоря, невысока.

Говоря об «эпохе Вулси», нельзя не упомянуть про Final Fantasy V, перевод которой он практически закончил – но Square решила игру на Западе не выпускать. Дескать, для



Вверху: Ричард Марк Ханивуд придумал для Chrono Cross генератор акцентов, благодаря которому одну и ту же реплику каждый из четырех десятков персонажей произносит в собственной манере.

их фокус-групп FFV показалась слишком сложной. Поначалу шли разговоры о том, чтобы выпустить ее для нишевой аудитории хардкорщиков под названием Final Fantasy Extreme, но вскоре и эта идея была забыта. Стоит напомнить, что сложность Final Fantasy IV (ничуть не меньшая, чем у следующей части) в американской версии была заметно снижена – что мешало провернуть такой же финт с FFV, не понятно. Вместо этого большие шишки Square дали зеленый свет проекту Final Fantasy USA, он же Mystic Quest. И Вулси – очевидно, единственному гайдзину, попавшемуся под руку, – доверили писать сценарий для новой игры. Результат не оправдал ожиданий фанатов FF, но был достаточно любопытен сам по себе из-за непривычного обилия юмора в диалогах. Да и следующая (и последняя) работа Вулси в качестве сценариста, Shadow Madness (известная как первая и неудачная попытка американцев сделать JRPG), также оказалась наделена приятными диалогами и банальным сюжетом.

Тед Вулси ушел из Square перед началом локализации Final Fantasy VII – игры, в одиночку популяризовавшей жанр JRPG и консоль PlayStation. Несмотря на то что на рекламу FFVII в одной только Америке были потрачены десятки миллионов долларов, качество ее перевода оставалось на прежнем уровне – им вновь занимались сами японцы. Поражающие своей безграмотностью фразы вроде «This guy are sick» и «Off course!» не забыты и до сих пор. Такая же беда постигла и Final Fantasy Tactics.

Переломным моментом в истории локализаций от Square Enix стала Xenogears. Ричард Марк Ханивуд, бывший программист, возглавил наконец-то созданную команду переводчиков, организовал их работу, наладил прямую связь с разработчиками и нанял на постоянной основе редакторов. Благодаря ответственному подходу англоязычная версия одной из сложнейших историй от Square Enix обошлась без заметных ляпов, несмотря на огромное количество текста в игре. Близость к авторам оригиналов пошла на пользу не только качеству переводов как таковых, но и игр в целом: например, Ханивуд выявил несколько сюжетных дыр в Chrono Cross и обратился к Масато Като, автору сценария – и в итоге в англоязычной версии игры появились несколько лишних реплик, более полно объясняющих сюжетные повороты (хотя, прямо говоря, сюжетных дыр в Chrono Cross даже после этой правки полно).

Но, естественно, изменения в процесс локализации произошли далеко не сразу – для создания какого-то подобия порядка потребовалось добрых два года. Александр О. Смит, работавший над Final Fantasy VIII, вспоминает: «Нам просто дали копию игры. Мы попросили файлы, а нам ответили: "О, мы не думаем, что вам они нужны". И мы все пошли и купили "Геймшарки". Серьезно, нам приходилось взламывать игру "Геймшарками", чтобы перевести ее».

Впрочем, когда все устаканилось-таки, переводы игр Squaresoft (в исполнении Смита, в основном) стали образцово-показательными. Его работа над Vagrant Story удостоилась единогласной похвалы со стороны западной игропрессы – «беспрецедентно», писали они. И заслуженно. Смит, впрочем, заслужил овации не только великолепной адаптацией (и стилизацией!) реплик героев, но и куда более сложной работой – он перевел и тексты песен для FFIX и X, и даже искусственный язык племени аль-бед. Когда Смит покинул Square в 2002-м, он основал вместе с коллегой Джозефом Ридером свою студию переводов Kajiya Productions («kajiya» значит «кузнец», как и «smith»). Помимо бывших работодателей, к Смиту обращались и другие издатели – в частности, Capcom, когда наконец-то решилась выпустить на Западе сериал Gyakuten Saiban. Самым же грандиозным проектом для парочки Смит-Ридер стала локализация Final Fantasy XII – им пришлось учитывать и разнообразие культур Ивалиса, и местные диалекты, и вникать в устройство нескольких искусственных языков (обратите внимание, например, на устройство Великого Кристалла и использующиеся в нем слова), и следить за тем, чтобы реплики персонажей на английском сочетались с движениями губ, синхронизированными с японской речью. «Мы потратили 9 месяцев на озвученную часть сценария, которая составляла лишь 7% от всего текста в игре, и 6 месяцев – на остальные 93%», – комментирует Смит. И тот факт, что Square Enix предоставила локализаторам это немалое время и все необходимые ресурсы, говорит о том, насколько высоко сейчас издательство ставит качество перевода своих топовых проектов. Стоит отметить и тот факт, что для локализации игр от Ясуми Мацуно Square Enix приглашает знатоков из Kajiya Productions: после Vagrant Story Смит работал над FF Tactics Advance, Ридер – над толковой адаптацией Final Fantasy Tactics: The War of the Lions, а вместе они перевели FFXII и только что появившуюся на американских прилавках PSP-версию Tactics Ogre: Let Us Cling Together. Эх, если бы только игры в Square Enix делали столь же компетентные люди, как те, что занимаются их локализацией!

Впрочем, все эти комплименты касаются лишь английских версий игр. О качестве других переводов судить сложно, но в Интернете можно встретить людей, недовольных тем, как «финалки» переведены на их родные языки, – то есть, Square Enix, скорее всего, еще есть над чем работать.

Зато первая и единственная официальная русская локализация «скваревской» игры – Dissidia Final Fantasy – вышла практически безупречной. До нее, правда, отечественным игрокам приходилось довольствоваться переводами пиратскими, из которых лучшими считаются работы RGR Studio над Final Fantasy VII и IX. Несмотря на то что среди прочих русификаций эта парочка заметно выделяется в лучшую сторону, в ней также можно наблюдать и искажения смысла оригинальных реплик, и отвратное качество самого языка. Но на это, увы, очень многим наплевать. Подробнее об этом – в следующей авторской колонке. **СИ**





ЕВГЕНИЙ ЗАКИРОВ

How's Annie? How's Annie?

К Dynasty Warriors и всем поделкам по мотивам, конечно, сложно относиться серьезно. Это недорогие (кроме Hokuto Musou) игры, часто некрасивые, где незнакомые герои сражаются с незнакомыми злодеями по полчаса, чтобы в финале не рассчитать время, ошибиться, проиграть и начать сначала. В них нет полноценного онлайн-мультиплеера. DLC для них либо бесплатные и бесполезные, либо дорогие и для совсем уже преданных фанатов. И, несмотря на это, вокруг DW (вернее, всего Musou-цикла) собралось внушительное комьюнити, игры Koei неплохо продаются и вообще фанбаза большая, что в Европе и США, что в Азии.

Помню, как диск с Dynasty Warriors 5 на PlayStation 2 мне передал Александр Щербаков на станции метро «Дмитровская», в двух словах пытаясь объяснить, мол, что это такое вообще. Как будто я сам не знал! Но, тем не менее, выслушал тираду про «каких-то китайцев», которые «с магами это самое» и «там еще валуны сверху», но вообще «лучше это не трогать», потому что «какая-то дичь». Тут надо заметить, что требование «больше дичи» было основным при подготовке материалов для журнала XS Magazine. А мне хотелось играть в Kessen III очень сильно и в два раза сильнее не хотелось запускать DW5, потому что это а) время, б) нервы, в) обзор на полосу, где напишешь десять слов вступления – и сразу же надо закругляться, место, мол, кончилось. Утрирую, конечно, но в XS Magazine деньги тогда платили по полосам; текста было – чуть, зато картинки больше и подписи про тату салоны на Тверской. Ае.

Почему-то принято считать, что сериал стал «идеальным», т.е. отвечающим всем требованиям фанатов, лишь к пятому выпуску. На самом деле, в потолок он уперся уже в четвертом, если не в третьем. Шутка-то вот какая: раньше «ежики плакали, кололись, но продолжали жевать кактус» – играть было сложно, неудобно, все было сделано почти невыносимо криво, но вот поди ж ты – и не бросишь, и вроде бы плюешься от каждой второй битвы, а не выключаешь. Недостатки исправлялись, просто осадок оставался. Так что единственное, что смущало в пятом выпуске (меня, во всяком случае), так это дальность прорисовки и эти вернувшиеся придурочные маги, с которыми сам свет не мил. И, конечно, ряд характерных особенностей, которые перестали записывать в недостатки по причине того, что их перестали исправлять. Дескать, так и надо, это и не хроническая болезнь вовсе, а добрая и славная традиция, которой надо придерживаться и впредь.

Речь идет о вот какой ситуации. Каждый, кто играл в DW или SW, или в WO, неважно, на PS2 или другой платформе, обязательно сталкивался с ней. Вот в DW6 выбираешь Сяхоу Дуня, проходишь первый уровень почти до конца, но тут из ниоткуда появляется Люй Бу и выносит героя за два удара. Или в SW2: огромная карта, непонятные подземные ходы (человек, проектировавший их, должен умереть в муках ожидания хоть какого-нибудь развития сюжета во время чтения «Друда» Дэна Симмонса), тридцать три разветвления сценария и все такое прочее. Понятно, что подконтрольный персонаж – не полководец, но единственный человек во всей этой кутерьме, который познал искусство боевки с двух кнопок и в состоянии одержать победу над не столь сообразительными противниками. И вот он на боевом коне скачет туда-обратно, выполняя разные задания, и вот он уже приблизился к замку, чтобы найти злодея и проткнуть его копьем, но тут появляется Котаро Фума и приходится десять минут драться с ним. Вторая попытка и...

НА ВАШЕГО КОМАНДИРА НАПАЛИ, ОН В ОПАСНОСТИ, НЕМЕДЛЕННО ПОМОГИТЕ ЕМУ. Каждый раз это сообщение сопровождается дурацким звуковым эффектом – кажется, что композитор упал со своей табуретки или разорвал барабан после получения волнующих известий с фронта. Так или иначе, это никогда не предвещало ничего хорошего. Почему? Все очень просто и сложно одновременно. Если на командира напали, то ему действительно надо помочь. Однако если пришло сообщение о том, что он готов отдать богу душу, а копьям – тело, то дело плохо. Значит, он все равно скоро умрет. Если отбить одну атаку противника, то недотепа побежит искать следующий отряд неприятеля, и история повторится. А когда командир погибает, миссию надо переигрывать. Да-да, все верно, полчаса насмарку – ты вроде бы что-то и сделал, а на самом деле не сделал ничего.

Какая несправедливость! Как можно! Ну, на самом деле, если действовать разумно и не торопиться, то такая ситуация не возникнет. Стоит несколько раз проиграть таким вот образом и приходит озарение, ну, в духе того, что случается с тридцатилетними героями ситкомов. И оказывается, что если следить за командиром с самого начала, а главное, не бежать вперед батьки в пекло, то все пройдет гладко, по сценарию. К несчастью, большинство обозревателей, равно как и геймеров, после первого же факапа достают диск с игрой из консоли и запускают его в мусорное ведро, в окно или за шкаф. Отсюда и недопонимание. Отсюда и недоверие. Отсюда и злость. Энни из Community (см. картинку наверху), кажется, тоже с этим сталкивалась – вот и бесится! А надо быть проще. СИ


БЕСТСЕЛЛЕР ГОДА
ТИРАЖ СЕРИИ — 1.000.000 ЭКЗЕМПЛЯРОВ
НОВИНКА КАЖДЫЙ МЕСЯЦ!
ВСЕЛЕННАЯ
МЕТРО
2033
ЧИТАЕТ
ВСЯ СТРАНА!
WWW.METRO2033.RU
Реклама





ВАЛЕРИЙ КОРНЕЕВ

Как я узнал слово «бозеби»

Можно бесконечно критиковать Михаила Саакашвили, но даже главные его оппоненты не отрицают: за семь лет президентства «Миши» Грузия совершила фантастический рывок в развитии. Страна активно строится, идет эффективная борьба с коррупцией, обновленная полиция честно служит обществу – а теперь еще и выпускает игры.

Хотя в телевизоре о грузинском чуде по понятным причинам говорят скупо, печатные СМИ в последние годы внимательно отслеживают ход реформ, достаточно подробно информируя россиян о последствиях «революции роз». Все читали, как Саакашвили с соратниками уволили в полном составе старую ГАИ, разогнали санэпиднадзор, построили дороги, восстановили электроснабжение, устранили бюрократию, отреставрировали курорты, отучили полицейских брать взятки, переловили воров в законе и пересадили патрули из ржавых «жигулей» в бело-синие «шкоды». Наша дворничиха Гульшат – и та где-то слышала, что в Грузии сейчас «милиция как в Америке». Ультрасовременное здание грузинского МВД построил итальянец Микеле де Лючи, прозрачность работы стражей порядка понимается в том числе буквально (полицейские участки проектируются со стеклянными стенами), за кражу мобильника дают семь лет, люди перестали запирать на улицах машины, дети больше не хотят идти в бандиты, в Тбилиси и других крупных городах отсутствует прослойка молодежи, именуемая у нас гопотой, – судя по отзывам самых разных журналистов, политиков, деятелей культуры, обычных туристов и блогеров, ситуация с криминалом и общественный климат сегодняшней Грузии разительно отличаются от ужасов тотальной разрухи, доставшейся властям в наследство от Эдуарда Шеварднадзе.

Когда в ноябре прошлого года министр внутренних дел Вано Мерабишвили объявил о разработке компьютерной игры про грузинские силы правопорядка, его анонс прозвучал, что называется, в русле текущих тенденций. Можно вспомнить, что военное ведомство США с 2002 года финансирует довольно качественную серию шутеров America's Army. Отечественный геймдев не так давно по заказу антинаркотической службы произвел на свет «высокотехнологичную игру с интересным сюжетом и захватывающим игровым процессом в жанре экшн» – несколько дуболомный проект «Боец спецназа ФСКН России». Американская и наша разработки бесплатны для пользователей, это пиар-продукты, призванные повысить престиж силовых ведомств и доступные для свободного скачивания в Сети. По сообщению агентства «Новости-Грузия», анонсируя «Полицию», господин Мерабишвили рассказал, что она тоже будет бесплатной, что в нее будут играть «несколько миллионов человек» по всему миру, а также пообещал миссию с выявлением российского шпиона (дело было как раз после операции «Энвер», когда официальный Тбилиси обвинил 13 человек в шпионаже в пользу Москвы). Министр подчеркнул: главный герой не убивает преступников – он «осуществляет в их отношении нормы, предусмотренные законом».

Прошло три месяца. На сайте police.ge появился баннер, приглашающий скачать архив с первой серьезной грузинской компьютерной игрой. Я скачал, установил, запустил – и четверть часа глупо хихикал.

По какой-то не вполне ясной причине МВД предъявило публике не то что бета-версию – в народ пошла сырая ранняя альфа, сработанная за эти самые три месяца на движке Unreal Engine 3. Такие вещи даже представителям профильной прессы обычно показывают за закрытыми дверями, с оговоркой «не для печати», однако грузинские полицейские, похоже, уже в принципе не представляют свою работу без публичного контроля – а потому решили сделать прозрачным и ход разработки, вынеся на люди минимально функциональную версию. После громких слов министра Мерабишвили всё-таки странно было вляпаться в примитивный 3D-шутер про ограбление банка из десяти комнат и дюжины коридоров, где плохо оживленный мужчина в униформе расстреливает из автомата («нормы, предусмотренные законом») десятки бандитов (или шпионов?), которые при попадании в них пули орут «бл*дь!» и «бозеби!» – слова, как мне потом объяснил популярный грузинский блогер, взаимозаменяемые. Понятно, что геймдев Закавказья молод и малоопытен, но я как-то не ожидал такого дикого несоответствия результата заявке. А тут еще непреднамеренный юмор каждого кадра: речи о motion capture не идет, анимация ручная, топорная, отчего происходящее трагикомическим образом напоминает Getaway с участием героев Virtua Cop, со всей силы матерящихся по-грузински. Примерно та же картина, кстати, каждый день происходит на перекрестке рядом с нашим домом, когда таксисты между собой выясняют, кому везти клиента. В игре вопрос разрешается с приездом спецназа, под пафосную музыку пакующего последних троих бандитов у стенки с граффити «Stop Russia!»

«Полиция» в нынешнем виде скорее дискредитирует подопечных Вано Мерабишвили, чем укрепляет светлый образ патрульного. Конфуз очень заметный именно по той причине, что грузинскому МВД есть чем гордиться – это созданные с нуля в рекордно короткий срок высокопрофессиональные органы правопорядка, полная противоположность насквозь прогнившей полиции Шеварднадзе. Как вы считаете, выйди аналогичная игра сегодня в России, хоть кто-нибудь всерьез возмутился бы тем, что ее убожество бросает тень на нашу милицию? Вот-вот.

Так выпьем же за то, чтобы слово Дмитрия Медведева, отлившись в граните, не сильно расходилось с делом, и реформированная российская полиция ни в чём не уступала грузинской. СИ



ПЕРЕВОД
Александр Трифонов

История компьютерных ролевых игр.

(Окончание. Начало в «СИ» № 10, 12, 13, 14, 15 за 2010 год.)

Часть шестая: Современная эпоха

Последняя часть нашего материала изрядно задержалась, но дело в том, что коллега Бартон закончил свой цикл статей на описании «Платинового века», эпохи последних великих двухмерных CRPG, и лишь совсем немного затронул массовый переход жанра в 3D. Меж тем с выхода Baldur's Gate II прошло уже десять лет – столь обширный период не так легко сразу охватить. Да и момент удачный – «нулевые» только что закончились, самое время подводить итоги.

Перед тем как начать писать статью, я освежил в памяти график выхода компьютерных ролевых игр за прошедшую декаду, и лишний раз убедился, что времена массовой популярности жанра ушли вместе с девяностыми годами прошлого века. За редким исключением, в «нулевые» типичной картиной при подведении итогов года было награждение одной-единственной CRPG при отсутствии хоть каких-то соперников.

Причин тому много: растущая популярность онлайновых проектов, уход известных PC-разработчиков на консольный рынок, увеличение стоимости производства видеоигр, для многих независимых студий ставшее фатальным – обо всем этом мы поговорим чуть позже.

Но прежде чем начать, небольшая ремарка: как и в прошлых частях материала, мы практически не рассматриваем MMORPG и редкие порты консольных JRPG. Не будем мы тратить место и на всевозможный мусор – азиатские и российские клоны Diablo невразумительного качества или непонятные заигрывания с жанром, популярные среди отечественных разработчиков в сытые докризисные годы. Никакой исторической ценности эти игры не представляют: настоящие тенденции всегда отражали серьезные проекты от крупных студий. Что ж, приступим!



Neverwinter Nights

Шаг в трехмерье

Начнем мы с 2002 года – помимо уже рассмотренных ранее Divine Divinity, Dungeon Siege, The Elder Scrolls III: Morrowind и Icewind Dale II (обратите внимание на количество громких названий – больше такого не будет в течение долгих лет), именно тогда вышел новый проект от BioWare – Neverwinter Nights, примечательный не только переходом в 3D.

У канадской студии были куда более амбициозные планы: предоставить вместе с игрой мощнейший редактор для создания собственных приключений. Разработчики проводили аналогию с ролевой системой Dungeons & Dragons третьей редакции, на основе которой была создана игра: пользователю дается набор правил, а он на их основе творит свои сюжеты и целые миры, так называемые «модули». Более того, предполагалось, что в сетевом режиме один из игроков возьмет на себя роль «мастера» и станет руководить похождениями других приключенцев с помощью особого интерфейса, словно бы они собрались на выходных для настольной сессии. В рекламе проекта обещали чуть ли не пришествие новой эпохи интерактивных сетевых развлечений – столь неумеренное бахвальство с громкими лозунгами станет фирменным стилем студии на долгие годы вперед.



В реальности одиночная кампания, сделанная при помощи того же редактора, отличалась не особо оригинальным сюжетом про возвращение «древнего зла», а главный герой участвовал в приключениях один-одинешенек, не считая помощи управляемого компьютером наемника. И это в игре от авторов Baldur's Gate, славившейся тем, что в отряд героя могли вступить весьма колоритные персонажи (всего в партию разрешалось принять до пяти спутников), поминутно

LEVEL 1 HITS 2(25) GOLD 250


Star Wars: Knights of the Old Republic


Lionheart: Legacy of the Crusader

выяснявшие отношения с ним и друг с другом, а также участвовавшие в тактических боях!

Что до хваленого сетевого режима, он требовал довольно сложных манипуляций для настройки и непосредственно в процессе, да и возможностей по «отыгрышу ролей» в нем явно не хватало по сравнению с живой настольной сессией. Революции, в общем, не получилось, но пользовательские модули, созданные с помощью редактора, действительно обеспечили проекту длительную популярность. Счет им идет на тысячи, и среди них есть очень достойные образцы, тянущие на полноценные CRPG, например, Darkness over Daggerford или Shadowlords.

BioWare долгие годы поддерживала игру, регулярно выпуская исправления и наборы платных модулей, а также создала два полноценных дополнения – Hordes of the Underdark и Shadows of Undrentide с куда лучшими сюжетами, но в дальнейшем на эксперименты больше не решалась, сосредоточившись на изготовлении классических одиночных CRPG с большим упором на интересные диалоги и запоминающихся героев.

Джедаи и инквизиторы

Собственно, уже в следующем, 2003 году, канадцы порадовали поклонников жанра выпуском Star Wars: Knights of the Old Republic – игры, действие которой разворачивалось за 4000 лет до событий киноэпопеи Лукаса. В ней было все: лихо закрученный сюжет, экзотические планеты и представители инопланетных рас, отличная графика и полностью (!) озвученные диалоги (причем чужие разговаривали на своих языках – смысл их речей был ясен из субтитров), а также ролевая система, построенная на противопоставлении светлой и темной сторон Силы. Ну и, конечно, волшебство далекой-далекой галактики: вся эта оркестровая музыка, бибиканье дроидов, тот незабываемый момент, когда впервые получаешь собственный световой меч…

Хотя и в прошлых проектах BioWare можно было поступать не вполне героически, в общем и целом добро в них всегда торжествовало. Вселенная «Звездных войн» с ее четким разделением на плохое и хорошее предоставляла два пути поведения (и развития) главного героя: рыцаря-джедая с безупречными принципами либо мерзавца-ситха, прежде всего заботящегося о собственной выгоде и преумножении могущества.

Игра также являлась для канадцев первым опытом разработки для приставок, но, памятуя о компьютерных корнях студии, Knights of the Old Republic сделали консольным эксклюзивом для Xbox. Microsoft кровно была заинтересована в привлечении многочисленных поклонников студии к своему «ответу Sony», и опыт вполне удался: проект входит в пятерку лучших игр на этой платформе (согласно Gamerankings.com), и, наряду с Morrowind, он проложил дорогу «западным» ролевым играм на приставки, на которых до тех пор безраздельно царствовали JRPG (вернее даже сказать, японские компании). Похожая история случилась, кстати, с Halo и шутерами от первого лица. Так что, хотя по продажам Xbox никогда даже близко не приблизилась к PlayStation 2, политика Microsoft всерьез заставила многих PC-игроков заинтересоваться консолями, на которых тоже стали выходить интересные им проекты.

Помимо «Рыцарей Старой Республики» да двух дополнений к Neverwinter Nights, 2003 год запомнился лишь не особо успешными Gothic 2 и Temple of Elemental Evil, о которых мы уже говорили. А еще – ужасным разочарованием в виде Lionheart: Legacy of the Crusader. Игра про альтернативную историю Крестовых походов и Возрождения, созданная при участии знаменитой Black Isle Studios и использующая ролевую систему S.P.E.C.I.A.L. из культовой Fallout, могла бы стать родоначальницей нового сериала в необычной вселенной: Ричард Львиное Сердце, сражающийся с драконами, инквизиторы, преследующие настоящих ведьм и демонов, Леонардо да Винчи и Макиавелли, выдающие задания главному герою… Увы, запала создателей хватило лишь на стартовый город – Барселону, а большая часть остальной игры представляла собой невероятно нудную зачистку подземелий.


Vampire: The Masquerade – Bloodlines


The Fall: Last Days of Gaia

Тьма и падение

Последовавший 2004 год ознаменовался выходом World of Warcraft, которая со временем превратилась в самую популярную MMORPG всех времен, но вот на «одиночном» фронте царили пораженческие настроения: кроме Sacred от немцев из Ascaron – удачного под-

COMMAND TURN LEFT





Star Wars: Knights of the Old Republic 2 – The Sith Lords

ражания Diablo, о котором мы писали в предыдущих главах нашего материала, единственной чистокровной ролевой игрой на рынке была Vampire: The Masquerade – Bloodlines, последний проект Troika Games.

Вселенная World of Darkness, популярная среди любителей настольных игр и посвященная тайно живущим в современном мире вампирам, оборотням, волшебникам и прочим вымышленным персонажам, уже становилась основой для CRPG в 2000 году, но Vampire: The Masquerade – Redemption, несмотря на занимательный сюжет, не оставила заметного следа в истории жанра.

В Bloodlines игрок принимал на себя роль новообращенного вампира одного из соперничающих за власть над Лос-Анджелесом кланов, и погрязал в запутанных интригах древних кровососов и их противников. Множество путей прохождения (грубая сила, скрытность, дипломатия), разные концовки, необычные способности разных кланов (скажем, применение собственного безумия в сражениях и при решении заданий), отлично написанные диалоги и яркие персонажи – все это обеспечило игре высокие оценки критиков.

Но огромное количество серьезных ошибок, не самая удачная боевая система, смазанная концовка и одновременный выход с блокбастером Half-Life 2 (в Bloodlines использовался тот же движок, но разница в графике между проектами была разительная) поставили крест на коммерческом успехе – продажи не превысили и сотни тысяч копий, и Troika Games вскоре была распущена. Тем не менее, игра со временем приобрела культовый статус в узких кругах, а группа фанатов до сих пор выпускает к ней самодельные исправления и дополнения, восстанавливающие многие изначальные задумки создателей и добавляющие новые возможности (например, напарников!).

Вообще, история с Troika Games весьма показательна: с массовым переходом в 3D и возросшими требованиями к озвучению и постановке сюжетных сцен стоимость разработки масштабных проектов очень сильно выросла. Ричард Гэрриотт свои первые игры делал в одиночку и заработал миллионы: для производства качественной CRPG в начале 2000-х требовалось уже несколько десятков сотрудников и внешних подрядчиков. Небольшие студии, вполне покрывавшие свои бюджеты в девяностые даже небольшими тиражами, оказались в ситуации «пан или пропал». Двумерная Arcanum коммерческих рекордов не поставила, но доходы от нее позволили студии выпустить еще две игры, но вот провал Bloodlines моментально утянул компанию на дно.

Что получилось бы при небольшом бюджете, хорошо демонстрирует The Fall: Last Days of Gaia – сочинение немецких разработчиков из Silver Style на тему Fallout. Конец света по сюжету в ней наступил после экологической катастрофы, а не ядерной войны, но должная эстетика была соблюдена: отброшенные к первобытному состоянию общины уцелевших людей, жестокие банды, развалины городов и проржавевшие машины повсюду. Даже супермутанты – и те имелись. Страшненькая картинка, примитивные сражения, половина навыков в ролевой системе ни разу не пригождалась – да еще и в продажу она поступила в столь же плачевном состоянии, как последний проект от Troika Games. Лишь после череды заплаток игру наконец-то стало можно пройти до конца, и, если закрыть глаза на графику, проект заслуживает внимания любителей постапокалипсиса.

Происки ситхов

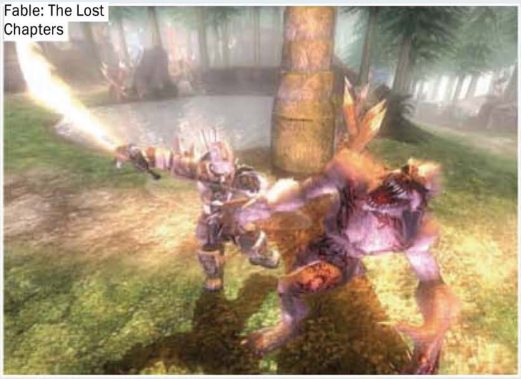
Но воистину черным для жанра стал следующий год. Сказать по правде, тем, что поклонникам компьютерных RPG вообще было во что играть в 2005-м, они обязаны исключительно… Xbox. Судите сами, два самых достойных представителя жанра – PC-версии эксклюзивов с этой консоли, вышедших еще в 2004 году.

Первый – Fable: The Lost Chapters, дополненное издание игры известного дизайнера Питера Молине (Populous, Dungeon Keeper), которая вначале должна был выйти и на PC, однако впоследствии намерения перенести её на эту платформу долго отрицались разработчиками и издателями. В итоге Fable все же добралась до персональных компьютеров с улучшенной графикой и продолженным сюжетом. Но если оставить эти скандальные подробности, игра получилась на диво симпатичной и охватывающей всю жизнь главного героя – от подросткового периода до самой старости. Кроме того, поступки персонажа и его характеристики отражались на внешности – благородный воин с высоким показателем силы обзаводился нимбом над головой и мог похвастаться накачанными мышцами, а подлый маг-обжора в дополнение к солидному брюшку и волшебному свету в глазах отращивал еще и небольшие рожки.



Sudeki

LEVEL 2 HITS 4(50) GOLD 1245


Fable: The Lost Chapters



The Elder Scrolls IV: Oblivion

История создания второго проекта, Star Wars: Knights of the Old Republic 2 – The Sith Lords, не менее интересна. Сотрудники расформированной Black Isle и обанкротившейся Interplay, помыкавшись по разным компаниям, снова собрались вместе и основали студию Obsidian Entertainment. Благодаря старым знакомствам в BioWare им удалось получить право на создание продолжения к одной из лучших игр для Xbox, пока канадцы были заняты разработкой Jade Empire (эта RPG, вдохновленная фильмами про кун-фу, вышла на PC только в 2007 году, поэтому о ней поговорим чуть позже).

The Sith Lords – проект противоречивый. У него были все задатки к тому, чтобы стать не меньшим хитом, чем первая часть: более мрачный сюжет, ставящий под сомнение чистоту принципов самих джедаев, менее плоские персонажи, мастерски написанный сценарий… Но издатель, стремившийся успеть к Рождеству, постоянно подгонял разработчиков, и игра вышла в наскоро доделанном виде, изобилуя ошибками, обрубленными сюжетными линиями и разочаровывающей концовкой – совсем как Bloodlines. Впрочем, громкого имени оказалось достаточно для продажи солидного тиража, и молодая студия не повторила судьбу Troika Games.

Точно так же, с опозданием на год, с Xbox была портирована и Sudeki – довольно забавный экземпляр, по духу классическая консольная RPG в духе Final Fantasy, но созданная небольшим британским коллективом Climax (ранее отметившимся переносом Diablo и Warcraft II на PlayStation). Результат получился вполне предсказуемым – копирование стиля и расхожих штампов JRPG без достойного содержания.

Наконец, еще один мультиплатформенный проект 2005 года, The Bard's Tale, с оригиналом из восьмидесятых связывает только общий создатель – Брайан Фарго. Эта весьма посредственная action-RPG выделялась лишь действительно смешными заставками, высмеивающими как главного героя – выпивоху и бабника, так и весь ролевой жанр в целом.

Свет в оконце

Меж тем, пока PC-игроки проходили запоздавшие порты, Microsoft уже запустила свою новую консоль, Xbox 360, для которой на старте также требовались громкие хиты. И на помощь ей снова пришла Bethesda Softworks. Четвертая часть прославленного сериала The Elder Scrolls под названием Oblivion вышла в начале 2006 года и стала первой ролевой игрой на этой платформе (и по сегодняшний день – одной из лучших). К счастью, релиз для PC на сей раз состоялся одновременно.

В общем-то, принципы остались ровно те же, что в стародавней The Elder Scrolls: Arena: героя забрасывают в огромный мир с десятками городов и деревушек и предоставляют полную свободу действий, а навыки персонажа улучшаются от непосредственного использования. Внятный основной сюжет никогда не был сильной стороной сценаристов студии – так и здесь, вроде бы главной задачей было остановить нашествие демонических сил, но вспоминать об этом доводилось, лишь случайно наткнувшись на очередные врата в ад (точнее, то самое параллельное измерение Oblivion из названия). Зато можно было выполнить массу интересных побочных заданий, повысить свой ранг в разных гильдиях и обзавестись жильем.

Но при всей свободе и шикарной графике (исключая, правда, персонажей – с моделированием и анимацией людей у разработчиков также имелись наследственные сложности), в The Elder Scrolls IV была одна основополагающая проблема: автоматическая подстройка всей игры под уровень главного героя. Стоило ему только стать чуть посильнее, как леса вместо волков наводняли уже медведи, а из сундуков в подземельях начинало выпадать исключительно стальное оружие и доспехи вместо менее крепких железных. Не сказать, что это новый подход, но обычно подобную систему все же разбав-




Gothic 3


Neverwinter Nights 2

COMMAND TURN LEFT





ляют областями с заранее заготовленными противниками, куда нельзя соваться на старте игры. Да и что может быть приятнее, чем вернуться к тем самым бандитам, что досаждали герою в начале, и сжечь их всех одним взмахом руки!

Но все это не про Oblivion – доходило до курьезов, когда можно было стать чемпионом Арены в столице, ни разу не подняв уровень, либо же столкнуться с серьезными трудностями, развивая в основном «мирные» навыки. Системе было без разницы, что на десятом, скажем, уровне, герою лучше всего удается взламывать замки и торговаться: вот тебе все более сильные монстры, и разбирайся как хочешь.

Это, впрочем, не помешало игре продаться тиражом в несколько миллионов копий, а создание пользовательских модификаций, набравшее популярность во времена Morrowind, приобрело еще больший размах, вплоть до разработки полноценных проектов, не имеющих уже никакого отношения к The Elder Scrolls.

Как хороший пример – сравнительно недавно вышедшая немецкая Nehrim, действие которой происходит в придуманном специально для неё мире, а прохождение занимает несколько десятков часов.

В Gothic 3, появившейся на полгода позже, проблемы с одинаковой сложностью не было – гигантский материк в этой игре был разбит на три климатических зоны (заснеженный гористый север, лесистая середина и южные пустыни), в каждой из которых хватало как опаснейших стычек, так и совершенно рядовых врагов. Исследование мира было действительно интересным: найдя пещеру среди лесов, вы никогда не знали, что же там ждет, пара гоблинов или свирепый зверь. Да и основной сюжет был куда интереснее и предполагал либо борьбу с захватившими страну орками, либо сотрудничество с оккупантами – плюс выяснение отношений с группировками поменьше. Одна вот беда – изначально выпущенную версию игры пройти до конца смогли лишь немногие. Десятки серьезных ошибок, вылеты в систему, неработающие задания – список можно было продолжать и продолжать. Европейским студиям всегда не хватало опыта, а не самое крупное немецкое издательство JoWood не могло обеспечить столь же серьезное тестирование, как Microsoft. В отличие от Troika Games, впрочем, разработчики из Piranha Bytes не разорились – спасибо продажам на родине и вообще в Европе (включая Россию), но ввязались в долгую тяжбу с издателем и в итоге потеряли права на создание последующих игр сериала. Но, так же как и в случае с Bloodlines, верные фанаты очень серьезно доработали Gothic 3, исправив почти все ошибки и сильно поковырявшись в механике; решите сыграть – обязательно скачайте Community Patch.

Третье серьезное событие 2006 года – выход Neverwinter Nights 2. Как и в случае со Star Wars: Knights of the Old Republic 2, разработку вновь доверили Obsidian Entertainment. В этой игре не было огромного мира для исследования или свободы действий, зато имелись все лучшие черты классических CRPG «Платинового века»: увлекательная, хоть и несколько банальная история, колоритные персонажи, бои с участием отряда из нескольких персонажей. Сюжет почти никак не пересекался с оригинальной игрой, но оно и к лучшему – уж что у Black Isle/Obsidian всегда получалось отлично, так это сценарии с диалогами. Кроме того, студия немало сил потратила на создание еще более продвинутого редактора, чем тот, что поставлялся к первой части. Не сказать чтобы это привело к появлению проектов уровня Darkness

Titan Quest





over Daggerford, но тем не менее пользовательских модулей к Neverwinter Nights 2 создано сотни.

Даже поклонников action-RPG в духе Diablo, и тех порадовали: если в 2005 году они могли сыграть лишь в страшненькую и вымученную Dungeon Siege 2, в 2006 вышла Titan Quest. Замечательный проект от основанной ветеранами индустрии студии Iron Lore основывался на античной мифологии и наконец-то смог восстановить ту утраченную магию, присущую играм Blizzard, когда постоянно хочется двигаться вперед, получить новый уровень, найти предмет помощнее, увидеть новых монстров и опробовать новый навык. Кроме того, ролевая система открывала большой простор для экспериментов: герой мог сочетать сразу два класса, развивая те умения каждого, что кажутся важнее.

К сожалению, после выпуска Titan Quest и годом позже дополнения Immortal Throne студия не смогла найти финансирование на следующий проект и была распущена.

Кун-фу, братья-поляки и демоны в Лондоне

Как мы уже говорили, Jade Empire вышла под закат эры Xbox, в 2005 году. Но в 2007 году снова было так мало

достойных CRPG, что поклонники жанра радовались и такому запоздалому переносу. К тому же речь ведь идет об игре от BioWare – целое событие! Лично я считаю, что это один из самых недооценённых проектов студии: нетипичный для RPG вымышленный мир в духе трехкопеечных фильмов про кун-фу, со всеми этими стилями «пьяной макаки» и страшными историями про месть и предательство.

Ровное повествование, постепенно открывающее все новые и зачастую неожиданные подробности, традиционно запоминающиеся герои и необычная боевая система, больше подходящая для экшна вроде God of War, с быстрой либо сильной атакой, блоками и перекатами, разнообразным холодным оружием и спецударами. Как и в Knights of the Old Republic, герою предагалось два пути прохождения: «открытой ладони» либо «сжатого кулака», сдобренных немалой долей псевдовосточной философии.

Наш рассказ все больше становится похож на историю не всего жанра, а одной лишь BioWare (ведь в 2007 году появился и первый эксклюзив канадцев для Xbox 360 – Mass Effect), но эта студия, пожалуй, больше других сделала для сохранения классических CRPG, и создала лучшие их образцы. Судите сами: если взять список самых высоко оцененных ролевых игр за все время на всех платформах на Gamerankings.com, игры от BioWare займут первые три места. А если сделать такую же выборку для PC и убрать из списка MMORPG, получится уже шесть (!) проектов из десяти. Оставшиеся четыре, кстати – игры Bethesda и Black Isle.

К слову, появление The Witcher, польской ролевой игры по мотивам популярных фэнтези-романов Анджея Сапковского, отчасти тоже заслуга BioWare. Этот долгострой, посвященный профессиональному охотнику на чудовищ, ведьмаку Геральту, изначально создавался на движке Neverwinter Nights, но разработка затянулась, технологии успели устареть, и игру решили полностью переделать, выпустив сильно позже запланированного срока – как раз чтобы она стала лучшей CRPG 2007 года.

Подобно оригинальным книгам, сюжет «Ведьмака» был лишен черно-белой окраски. Центром конфликта тут служила застарелая вражда между людьми и эльфами: смертные выгнали «дивный народ» с исконных земель, а остатки гордой расы отправили гнить в городские гетто. Персонажи матерились, рассказывали скабрезные шутки и не стеснялись засадить нож в спину ближнему. А в центре всех этих событий находился Геральт – генетически модифицированный убийца, по глубокому убеждению (и личному опыту) которого люди зачастую оборачиваются куда худшими зверьми, чем настоящие чудовища.


Jade Empire


The Witcher

Нелинейный сюжет, хорошо ощутимые последствия поступков героя, ролевая система, в которой в кои-то веки важным оказалось изготовление зелий и подготовка к серьезным сражениям – польские разработчики действительно старались сказать новое слово в жанре. К несчастью, они не избежали типичных проблем начинающих студий: обилия ошибок и общей «непричесанности». Ужасно долгие (а главное – частые) загрузки уровней, второстепенные персонажи-близнецы, не самые интересные бои – со временем поляки выпустили «улучшенное издание», исправляющее большую часть проблем, и к тому же сделали его доступным бесплатно для всех владельцев оригинала.


Two Worlds

За основу другой польской RPG, Two Worlds от Reality Pump, брали не творчество BioWare, а проекты Bethesda, но получилось не очень: вторичность во всем, посредственная графика, скучный сюжет, отсутствие баланса и – кто бы сомневался – не очень пригодное для полного прохождения состояние после выхода. Положение поправилось лишь после выхода пары дополнений, и в целом проект продался достаточно хорошо, чтобы дать жизнь второй части, о которой поговорим чуть позже.

Если говорить о разочарованиях, ярким примером завышенных ожиданий стала Hellgate: London от студии Flagship, основанной выходцами из Blizzard, ранее работавшими над Diablo. Казалось бы, все составляющие знаменитого прототипа были на месте: сюжет про борьбу с исчадиями ада (правда, на этот раз – в Лондоне недалекого будущего), случайно создаваемые уровни, шесть довольно сильно отличающихся классов. Кроме того, в Hellgate очень много внимания уделялось сетевой составляющей: предполагалось, что игроки станут собираться на станциях виртуальной лондонской подземки, общаться, торговать – и отправляться в совместные походы по заброшенным тоннелям и на поверхность, сражаться с нечистью и находить все более мощную броню с оружием. Кроме того, разработчики бы постоянно снабжали тех пользователей, что платили ежемесячную подписку, обновлениями, развивающими сюжет, добавляющими новых монстров, предметы и возможности – почти как в MMORPG.

Но, как часто бывает, с выпуском явно поторопились: генератор уровней создавал непроходимые тупики, из-за чего невозможно было выполнять задания, серверы работали через раз, и, несмотря на посредственную графику, игра умудрялась тормозить на самых мощных компьютерах. Хватало и других ошибок, поэтому оценки критиков и продажи были не особо радужными. В итоге год спустя Flagship Studios обанкротилась, американские и европейские серверы закрылись, а все права на Hellgate достались корейскому издателю Hanbitsoft, который и по сей день поддерживает проект в азиатском регионе по условно-бесплатной модели.


Hellgate: London

COMMAND TURN LEFT

Восставший из пепла

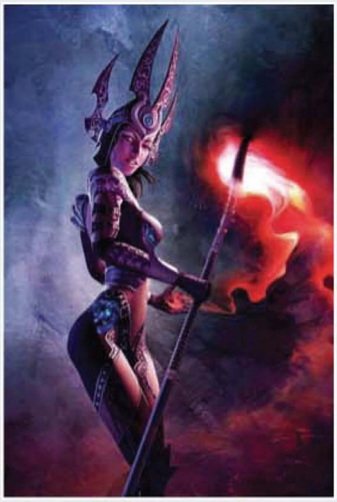
Начало 2008 года принесло немало радости любителям жанра: на PC с не такой уж большой задержкой выпустили последнюю игру от BioWare – научно-фантастическую Mass Effect. Студия уже провела эксперимент по созданию собственной вселенной при разработке Jade Empire, и твердо решила, что это куда более выгодный путь, чем использование чужой интеллектуальной собственности.

Mass Effect – не только первый проект канадцев для консолей нынешнего поколения, это часть мультимедийного бренда, в рамках которого издано несколько романов и комиксов, выпущено приложение для iPhone, ведутся работы над созданием фильма…

Сходство с прошлым хитом, Knights of the Old Republic, конечно, имелось – вплоть до похожести некоторых рас на инопланетян из «Звездных войн», или загадочного телекинетического эффекта, использовать который могут лишь некоторые индивиды. Кроме того, по сюжету героя также принимали в могущественную организацию, следящую за порядком в галактике, и он должен был посетить четыре разных планеты в погоне за главным злодеем.

Однако общий дух повествования в Mass Effect был заметно мрачнее, чем в космоопере Лукаса: здесь затрагивались темы ксенофобии, этичности научных экспериментов, искусственного интеллекта, жертвы отдельных жизней ради спасения миллионов. Да и сам главный герой, командор флота землян Шепард, в своих поступках руководствовался не черно-белыми принципами светлой и темной сторон. Жесткий вояка или саркастичный сорвиголова, великодушный лидер или верящий в самосуд борец за справедливость: великолепно озвученные и поставленные диалоги (в кои-то веки персонажи перестали стоять столбами и начали жестикулировать, ходить во время беседы, хватать собеседника за грудки и так далее) заставляли верить в любой из вариантов.

Другое серьезное отличие – боевая часть, полноценный шутер от третьего лица с использованием укрытий, перебежками, закидыванием врагов гранатами. Впрочем, сохранились и тактические элементы: возможность использовать особые умения и командовать напарниками (BioWare, как обычно, превзошла сама себя в создании колоритных персонажей различных рас, которые присоединялись к Шепарду в его приключениях). Тем не менее, как раз эта составляющая вместе с однообразными прогулками по второстепенным планетам вызвала больше всего критики.



В 2008 году случилось еще одно очень большое событие: фанаты Fallout, так и не дождавшиеся третьей части от обанкротившейся Interplay, наконец-то увидели продолжение сериала, созданное Bethesda, выкупившей права еще в 2004 году. Сохранив ролевую систему и вселенную, разработчики сделали то, на чем специализировались много лет: игру от первого лица с огромным миром, полностью открытым для исследования. Собственно, и движок в ней использовался тот же, что в Oblivion, так что сходство двух проектов было весьма сильным (а нормально анимировать людей за прошедшее время разработчики так и не научились). Из-за смены перспективы сильнее всего изменилась боевая часть: в Fallout 3 можно было сражаться с мутантами и бандитами в реальном времени, словно в шутере от первого лица, но при желании позволялось поставить действие на паузу и, как в старых Fallout, выцелить части тел противников с вероятностью попадания, зависящей от параметров героя.



Mass Effect



Fallout 3



Sacred 2: Fallen Angel



Кроме того, на этот раз сценаристы студии в кои-то веки создали центральный сюжет, за которым интересно было следить, и наводнили окрестности округа Колумбия, где все происходило, десятками достопримечательностей: от подземного города детей до убежища секты «вампиров» и заброшенных заводов. Но даже оторвавшись от основного квеста, можно было ещё долго бродить по выжженной пустоши, обнаруживая все новые примечательные места с десятками дополнительных заданий.

В случае обоих проектов примечательно, как маститые студии старались привлечь более массовую аудиторию, предлагая ей привычную по шутерам механику и внешний вид, за которыми скрывались подсчеты характеристик и сотни строк диалогов. Примечательно и то, насколько продажи PC-версий Mass Effect и Fallout 3 уступали консольным – времена миллионных тиражей Baldur's Gate 2 действительно остались в далеком прошлом.

LEVEL 5 HITS 100(125) GOLD 12250

Mount & Blade



King's Bounty: Легенда о рыцаре





Divinity II: Flames of Vengeance



На Xbox 360 и PlayStation 3 вышла и Sacred 2: Fallen Angel, сохранившая достоинства первой части: вместо бесконечных подземелий герои этой action-RPG странствовали по миру невероятных размеров, а из умений все так же можно было составлять собственные комбинации. Но в наследство от оригинала досталось также огромное количество ошибок и общая техническая нестабильность. Выпуск проектов в сыром виде, как вы уже убедились по ходу чтения, ни к чему хорошему не приводит. Не стала исключением и студия Ascaron Entertainment – создание версий сразу под три платформы истощило ее резервы и заставило залезть в долги, невозможность выплатить которые стала поводом для банкротства и распродажи активов в 2009 году.

Уделом разработчиков только для PC, кажется, остались малобюджетные проекты для ограниченного круга пользователей, зачастую со смелыми идеями, но без достойной реализации. В таком статусе долго пребывала Mount & Blade, созданная энтузиастами из небольшого турецкого коллектива TaleWorlds (изначально состоявшего только из супругов Явузов, Армагана и Ипек). Долгое время эта игра находилась в статусе бесконечного бета-тестирования, пока ее растущая популярность все же не привлекла издательство Paradox, и спустя 4 года после появления первой версии состоялся коммерческий релиз.

Одной из особенностей Mount & Blade стало отсутствие какого-либо сюжета: после создания персонажа помещали в средневековый мир, напрочь лишенный фэнтезийных элементов, и предоставляли полную свободу действий: грабить деревни и караваны, заниматься торговлей, поступить на службу к королю одной из пяти враждующих стран, охотиться на преступников и выполнять мелкие поручения, нанимать рекрутов в селах и превращать их в полноценных бойцов: пехотинцев, стрелков, кавалеристов. Со временем под началом героя собиралась целая армия из солдат и наемников (которых можно было развивать и снаряжать, как главного героя), с помощью которой он мог не только штурмовать города, но даже основать собственное государство.

В боях, в которых участвовало до сотни воинов одновременно, большое значение имела кавалерия: разогнавшийся всадник одним ударом мог прикончить вражеского солдата, и ошибки конницы играли решающую роль в ходе сражения. Да и схватки в ближнем бою отличались реализмом: выпады, блоки с помощью движений мыши, а гибли все одинаково, от пары удачных попаданий. Впрочем, свободная структура проекта и отсутствие достижимого финала стали и его главной слабостью: после достижения определенного уровня и набора огромной армии однообразие процесса начинало утомлять, и смысл играть дальше пропадал.

С другой стороны, только на PC вышла и «King's Bounty: Легенда о рыцаре» от российской студии Katauri Interactive, переосмысление на современный лад игры от New World Computing 1990 года выпуска. С классикой «Легенду» роднило гораздо больше, чем можно было бы представить, учитывая технологическую пропасть в 18 лет. Герой точно так же путешествовал по разным континентам, выполнял задания, отыскивал спрятанные сокровища и набирал армию разнообразных существ, которые бились за него в пошаговых сражениях. Проект очень тепло встретили как в России, так и на Западе, и это одна из немногих отечественных RPG, известных за пределами бывшего СССР.

Среди родных берез

А что же отечественные производители? В обозреваемый период они выпустили немало ролевых проектов, но все их, как правило, отличало не самое лучшее качество, либо стремление к смешиванию жанров (а часто все вместе). Как отдельный феномен стоит упомянуть RPG на основе известных книг и кинофильмов: за громким именем скрывались весьма посредственные (в лучшем случае – сильно упрощенные) поделки. «Не время для драконов», «Алмазный меч, деревянный меч», «Трудно быть богом», «Ночной» и «Дневной» дозоры, и аж три игры от разных студий, приуроченных к выходу фильма «Волкодав». Помимо King's Bounty, о которой говорится в основном материале, и «Космических рейнджеров» от тех же разработчиков, игры сложного, но, безусловно, в том числе ролевого жанра, внимания заслуживает разве что сериал «Звездные волки». Более-менее продуманный мир далекого будущего, тактические сражения истребителей и нелинейный сюжет со множеством развилок – разработчикам стоит пожелать только более тщательно тестировать версии... «Санитары подземелий», разбитая на два выпуска, – авторский (что вообще редкость, и не только среди отечественных студий) проект Дмитрия «Гоблина» Пучкова про планету-тюрьму, населенную уголовниками всех мастей. Если уголовная тематика не вызывает у вас отторжения и вы готовы терпеть бестолковую боевую систему, то это вполне увлекательная CRPG с немаленьким (и оригинальным – уж этого не отнять) миром и очень нелинейным сюжетом. Но, конечно, оценить в полной мере ее смогут только жители бывшего СССР.

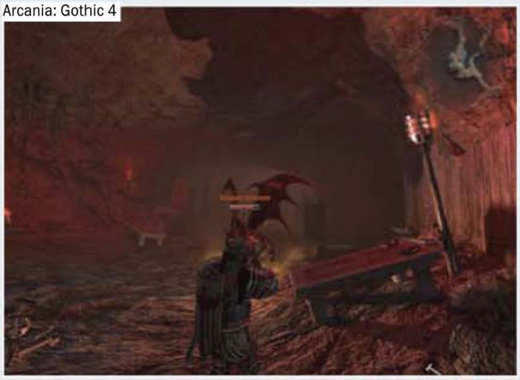
Время драконов

В общем и целом, к 2009 году положение дел в жанре наладилось, а три проекта с упоминанием драконов в названии, вышедшие осенью, демонстрировали ровно те же три наметившихся тенденции в производстве CRPG, что в прошедшем году.

Первый экземпляр – мультиплатформенный блокбастер от известной студии.

COMMAND TURN LEFT


Risen


Arcania: Gothic 4


Drakensang: The River of Time

История его несколько загадочная: Dragon Age была анонсирована BioWare после выхода Neverwinter Nights, в 2004 году, но вскоре вокруг проекта воцарился информационный вакуум на много лет, непонятно было даже, находится ли он вообще в разработке. Только на выставке E3 в 2008 году прессе вдруг показали немаленький готовый отрывок из начала игры, а дальше события закрутились с калейдоскопической скоростью: анонсирован выход на трех платформах сразу, отличающийся сюжет в зависимости от «происхождения» главного героя (биография предлагалась одна из шести на выбор, от гнома-простолюдина до мага), к тому же впервые за много лет в игре от BioWare разрешалось выбрать его расу. Воевать же нужно было, как во времена Baldur's Gate, раздавая своевременные приказы всем членам отряда, для пущего удобства включив вид на происходящее сверху (правда, только в версии для PC).

Сюжет по сути был очень банальным: древнее зло угрожает спокойствию всего мира, и только главный герой, принятый в орден Серых Стражей, может его остановить. Тем не менее, разных (или, по крайней мере, «разных») путей к финальной цели разработчики предусмотрели множество, и игрок не раз и не два вставал перед сложным выбором: чью сторону принять и какие ожидать последствия.

Как и в случае с Mass Effect, канадцы создали собственную вселенную с проработанной историей, на базе которой, помимо основной игры и множества дополнений к ней, были выпущены несколько романов, браузерная игра, настольная RPG, комиксы, а также снимается аниме. Авторы, не ограниченные чужими канонами, вольны рассказывать про любой период истории и уголок придуманного ими мира. Так, сюжет Dragon Age II, которая выйдет уже совсем скоро, охватит целых десять лет, правда, герой снова станет исключительно человеком – благодаря чему его можно будет озвучить, как командора Шепарда, и создать более кинематографичные диалоги.

Хорошо, а что насчет мультиплатформенного релиза, но от менее маститых авторов? Пожалуйста, Divinity 2: Ego Draconis бельгийской Larian, еще в 2002 году так удивившей всех выпуском Divine Divinity. По сюжету, начинающий воспитанник ордена охотников на драконов только-только начинает свою карьеру, как оказывается носителем души последнего из летающих ящеров, обремененным заданием по спасению мира от очередной инкарнации древнего зла.

В помощь герою, помимо не сразу получаемой возможности превратиться в дракона, дается дар чтения мыслей, позволяющий решать множество заданий оригинальными методами, снижать цены у торговцев, узнавать местоположение тайников и ценных предметов либо просто посмеяться над незатейливыми помыслами NPC. Телепатия, конечно, дается дорого – для нее требуется драгоценный опыт, которого вечно не хватает. Дело в том, что Divinity II, при всех ее достоинствах, отличалась резкими скачками сложности, связанными с разницей сил героя и монстров, и каждый новый уровень, полученный персонажем, позволял продвинуться чуть дальше.

Из-за одновременного выхода с Dragon Age продажи, конечно, были сильно меньше возможных, но разработчики, вопреки традиции, не разорились, а даже выпустили в 2010 году дополнение Flames of Vengeance, а также сборник The Dragon Knight Saga, включающий в себя как продолжение, так и сильно переработанный оригинал.

Третьей в списке у нас значится эксклюзивная для PC разработка от неизвестной студии, и таковой стала Drakensang: The Dark Eye: первая за много лет CRPG на основе настольной системы Das Schwarze Auge (последняя часть Realms of Arkania, напомню, вышла в 1997 году). На родине, в Германии, она появилась еще в 2008 году и собрала множество наград, но по миру ее встретили более прохладно: критику вызвал слишком линейный и банальный сюжет, неторопливые бои, скучные гигантские подземелья, и то, что половина перенесенных из настольных правил умений особого применения не находила. Тем не менее, хватало в ней и положительных сторон: множество классов персонажей, симпатичная картинка, колоритные герои, и общая немалая продолжительность.

Другой дебют 2009 года – Torchlight от Runic Games, необычайно красочный и затягивающий Diablo-клон, в котором хватало и своих идей. Например, питомец героя, который умел превращаться в разных существ и помогал в боях, а главное – его можно было отправить со всеми ненужными трофеями назад на поверхность, и лишь подсчитать барыши при возвращении.

Из общего ряда выбивается Risen – студия-разработчик тут вовсе не новичок,


Two Worlds II

LEVEL 10 HIT150 242(2215) GOLD 0

это бывшие создатели сериала Gothic, которым из-за потери прав пришлось придумывать новую вселенную. Но сам процесс, несмотря на это, изменился мало: безымянного героя в результате кораблекрушения выбрасывает на остров, где он вынужден лавировать между интересами трех группировок, попутно исследуя окрестности и набираясь сил. После размаха третьей «Готики» Risen кажется не очень большой игрой, да и застарелых проблем в ней хватает: обилие ошибок, техническое несовершенство версии для Xbox 360 (получившей более низкие оценки, чем PC-релиз) и не очень удачная боевая система. В разработке, тем не менее, находится вторая часть, дата выхода которой пока не объявлена.

Шпионы, мутанты и Шепард

«Настоящее» продолжение сериала Gothic, озаглавленное Arcania: Gothic 4, появилось в 2010 году: разработку доверили немецкой студии Spellbound, до этого делавшей только стратегии, и результат оказался противоречивым*. С одной стороны, это симпатичная action-RPG, в кои-то веки – с нормальными сражениями и на удивление стабильно работающая. С другой – игра лишилась всех особенностей, принесших славу сериалу. Сюжет линеен до неприличия, действия вроде жарки мяса или отдыха на кровати отныне являются лишь «симуляцией», не имеющей геймплейного эффекта, а мир, хоть и огромен, но подается небольшими кусочками, за пределы которых запрещено выбираться, пока это не разрешит сценарист. Поклонники Gothic восприняли проект в штыки и отказываются признавать его полноценной четвертой частью, и будущее сериала пока туманно – разработка новой игры уже ведется, но, скорее всего, она будет называться просто Arcania 2, без слова Gothic.

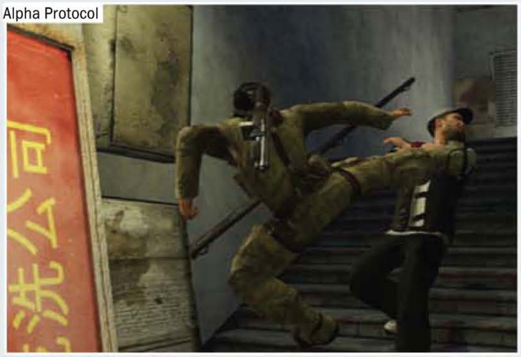
А вот Drakensang обзавелась не продолжением, а предысторией: события The River of Time разворачивалась за пару десятков лет до сюжета оригинала и в другой части мира. Изменений не сказать чтобы произошло много, в основном они касались подачи истории: больше нелинейности, больше использования «разговорных» навыков в диалогах – игра безусловно стала интереснее. Но неудовлетворительные продажи поставили студию Radon Labs на грань банкротства, и ей пришлось присоединиться к издательству казуальных игр Bigpoint, для которого она теперь делает трехмерную браузерную MMORPG в той же вселенной.

Куда лучше дела у поляков из Reality Pump: вторая часть Two Worlds получилась на голову лучше предшественницы, и в одном только Старом Свете разошлась миллионным тиражом. Задания стали интереснее, общее качество – заметно сильнее, и лишь боевая система по-прежнему оставляет желать лучшего.

А что же Новый Свет? В BioWare, видимо, решив выдавать по игре в год, наконец-то закончили работу над Mass Effect 2. На данный момент, по оценкам критиков, это ни много ни мало, а лучшая RPG всех времен на всех платформах (на втором месте, в зависимости от источника, Star Wars: Knights of the Old Republic либо Baldur's Gate II: Shadows of Amn). Разработчики серьезно поработали над двумя составляющими успеха первой части: диалоги и сюжетные сцены стали еще более эффектными, хоть бери да вставляй в фантастический боевик, а сражения от третьего лица – не уступают полноценным шутерам по напряженности.

Под нож попали второстепенные планеты и традиционные для RPG радости вроде распределения навыков (оно осталось, но в сильно урезанном виде) и выбора брони получше для каждого члена отряда. Самое интересное – при переносе Шепарда из первой части принятые им решения сильно сказывались на событиях продолжения, и разработчики обещают тысячи подобных вариаций при прохождении всей трилогии.

Alpha Protocol



Старые друзья BioWare из Obsidian Entertainment, между тем, наконец-то закончили работу над первым собственным проектом: Alpha Protocol на движке Mass Effect, только про современные спецслужбы и шпионские заговоры. Главный герой, состоящий на службе в сверхсекретной организации, после провала операции в Саудовской Аравии оказывается в бегах, и должен посетить три разных региона (Италию, Россию, Таиланд), чтобы распутать правительственный заговор и очистить свое имя.

Задания предполагалось проходить разными путями: скрытным либо «силовым», с соответствующими ветками развития персонажа, но экшн-часть получилась у создателей хуже всего: скучной, с мириадами ошибок и посредственной графикой. Занимательные диалоги и интригующий сюжет не спасли Alpha Protocol от серьезной критики, и продолжение «шпионской RPG» вряд ли когда-то появится.

Подтверждение тому, что Obsidian удается исключительно использование чужих наработок – Fallout: New Vegas, действие которой происходит в пустыне Мохаве и в уцелевшем даже после ядерной войны Лас-Вегасе в частности. Игра создана на основе Fallout 3, и хотя Obsidian состоит сплошь из создателей первых двух частей культового сериала, но без готовой технической базы Bethesda мы вряд ли когда-нибудь увидели бы их новое творение в этой вселенной.

Несмотря на привычное для Obsidian халтурное исполнение (к которому добавились проблемы сильно устаревшего уже движка), New Vegas – действительно отличное продолжение постапокалиптической саги и весьма символичное завершение десятилетия. Развал Interplay в начале 2000-х, роспуск Black Isle и Troika Games, и вот теперь – миллионные продажи и всемирная известность.

CRPG пережили описанный нами непростой период с большими потерями, но график релизов на 2011 год внушает оптимизм – никогда еще будущее жанра не было столь прекрасным. Третьи части Mass Effect, Diablo, Dungeon Siege, продолжение «Ведьмака», Dragon Age II, новая Deus Ex, наконец, The Elder Scrolls V! Так что запасайтесь свободным временем – его понадобится очень много. Хороших вам приключений! **СИ**

Свободные и нищие

В статье мы привели пример независимой маленькой команды, сумевшей заработать на своем проекте и прославиться на весь мир, – речь о TaleWorlds и Mount & Blade. Но само движение независимых разработчиков CRPG – явление очень старое. Так, одна из самых известных подобных студий, Spiderweb Software, существует еще с 1994 года. Ее бессменный руководитель Джефф Вогель за это время успел создать уже несколько сериалов с богатой историей. Если вам интересны пошаговые сражения, нелинейные сюжеты и множество вариантов развития героев – обязательно познакомьтесь с циклами Avernum и Geneforge, последние части которых вышли совсем недавно. Вообще, когда разработчикам не приходится тратиться на современную графику и нанимать голливудских звезд для озвучки, они куда больше внимания уделяют действительно важным вещам – вроде интересных тактических боев и множества методов решения проблем. Так что, если вас не смущает архаичная картинка, обратите также внимание на сериал Eschalon или D&D-приключение Knights of The Chalice – и дождитесь выхода Age of Decadence, о которой мы писали где-то год назад.

* **О нелегкой судьбе четвертой «Готики» вы можете подробнее прочитать в «Стране Игр» № 17 за 2010 год.**

ЗОВ ДЕНЕГ

История Infinity Ward в лицах и проектах

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

В XIX веке французский драматург Жорж Польти проанализировал все мало-мальски известные пьесы от античности до своей современности и пришел к выводу о том, что каждая из них укладывается в один из тридцати шести элементарных сюжетов. И если просто посмотреть на послужные списки сотрудников Infinity Ward, становится ясно: этот сюжет – про деньги, причем очень большие.



Святослав Торик

Будущий основатель Infinity Ward Грант Кольер сделал первые шаги в индустрии в Atari Corporation, где два года тестировал различные релизы для весьма экзотичной для наших широт игровой приставки Atari Jaguar. За это время он здорово поднаторел в области тестирования, а заодно сдружился со своим начальником Винсом Зампеллой, продюсировавшим внешние разработки для «Ягуара». Однако в 1996 эта платформа настолько разочаровала своих создателей, что компании Atari пришлось искать себе покупателя, а ее сотрудникам – местечко понадежнее. Винс сделал ставку на Panasonic Interactive Media (которой, увы, тоже недолго оставалось) и утащил с собой Гранта. Там, работая в должности старшего продюсера издательского подразделения Ripcord Games, Зампелла обучал Кольера премудростям

Вместе мы сила

Аддон к Call of Duty был анонсирован через полгода после ее выхода, и попал в продажу через год, в сентябре 2004-го. Разрабатывала его студия Gray Matter, и лично я считаю, что Call of Duty: United Offensive (в наших краях проходит под названием «Call of Duty: Второй Фронт») – это идеальное дополнение. Оно играется в точности, как оригинал и даже примерно столько же по времени, но при этом больше половины получаемых впечатлений абсолютно уникальны. Чего стоят только первый уровень с обороной пролеска, шикарнейший эпизод про стрелка «летающей крепости» или штурм сицилийского побережья (более красивой картинки на тот момент просто не было)!
А еще почти все солдаты в советской кампании носят фамилии известных партийных функционеров того времени: Zhukov, Voroshilov, Mikoyan, Vyshinski, Molotov и примкнувший к ним Shepilov.





своей профессии, и эта наука пошла впрок: бывший тестер спродюсировал культовую стрелялку Postal и не менее культовую стратегию Enemy Infestation. Следующие два года Кольер занимался сериалом Spec Ops – и это был, пожалуй, важнейший для него опыт, ведь именно тогда ему довелось общаться с настоящими рейнджерами, принимавшими участие в реальных боевых операциях.

Вскоре Зампелла ушел в SegaSoft, а через два года, в 1999-м, принял предложение возглавить Trainwreck Studios, подразделение компании 2015, Inc., которая к тому времени прославилась как разработчик аддона SiN: Wages of Sin. Новая студия, частично сформированная из сотрудников 2015, должна была заниматься бюджетными шутерами, и первым проектом в обновленном портфолио Винса стал футуристический мультиплеерный бескровный (!) FPS под названием Laser Arena, под который специально лицензировали значительно подешевевший к тому времени Quake engine. Искусственным интеллектом занимался уже знакомый с движком Роберт Филд, широко известный в узких кругах автор «Фрогбота» (один из самых мощных заменителей живых игроков для мультиплеера в первом Quake), впоследствии он программировал AI для всех игр Infinity Ward. Созданием арен заведовал будущий начальник отдела геймдизайна IW Зид Рик.

Игра, вышедшая в сентябре 2000-го, получилась простой и незатейливой, но очень симпатичной – этакий симулятор «квазара» для тех, кому лень вставать из-за компьютера и трясти жирком в настоящей битве на световых ружьях. Отсутствие крови и трупов открыло путь к рейтингу T (Teen) и повышенной окупаемости Laser Arena. Первый бюджетный блин у студии получился вполне удачным.

Параллельно в Trainwreck Studios разрабатывался другой шутер, куда более «серьезный»: CIA Operative: Solo Missions. Для работы над ним Винс Зампелла пригласил старого коллегу и ученика Гранта Кольера, который и занялся продюсированием второго проекта. Студия была маленькая, и из сорока четырех разработчиков более половины работали одновременно над обоими проектами, а прочие просто не стеснялись помогать друг другу. К сожалению, опыт работы Кольера над военными шутерами на этом этапе не пригодился: в Solo Missions было всего три вида оружия, шесть уровней и угловато-нагловатые противники, зато арт-дизайн включал в себя разнообразные внутренние убранства и березки где-то на просторах России. В наших краях CIA Operative: Solo Missions известна особо извращенным скрещиванием кириллицы с латиницей, в результате которого на одном из плакатов красуется фраза «МФСКБА КАЗNНО: Цубстбуя сцдстjiиббім?», причем само казино называлось «СКОЛЬЗКИЙ НИППЕЛЬ», а на игральных автоматах красовался портрет Ельцина с подписью «Безумный ректор». А вы говорите, мол, клюква в Call of Duty… вот они где зарыты, корни этой развесистой ягоды!

Медаль за жадность

Вполне возможно, что Зампелла с Кольером так бы и увязли в бездне бюджетных шутеров, если бы не одна случайность. Дело в том, что еще в 2000-м Electronic Arts решилась на вторую попытку перенести серию шутеров Medal of Honor, вот уже полтора года ошарашивающую владельцев PS one и GBA, на персональные компьютеры. Однако достойных разработчиков FPS среди имеющихся у нее студий не нашлось. Продюсер серии Питер Хиршманн, посмотрев на великолепные картинки из Return to Castle Wolfenstein, отправился в офис id Software с предложением



CIA Operative: Solo Missions стала первым результатом сотрудничества Зампеллы и Уэста – Джейсон был ведущим программистом и геймдизайнером этого… шутера.





Слева: Несмотря на все попытки разработчиков подольше держать игрока на свежем воздухе, без коридоров в то время было не обойтись. Как, впрочем, и сегодня.

Вверху: Один из тэглайнов Call of Duty звучал как «Никто не сражается в одиночку». Это правда: один из тактических маневров в игре заключался в том, чтобы подставить соратника под пули врага, а самому обойти противника с фланга.



По накалу боевых действий и сумбурности обстановки кампания в Сталинграде ничуть не уступает Битве за Нормандию в Call of Duty 2.

К вопросу об издателях и разработчиках

Весной 1979-го четверо сотрудников компании Atari обнаружили, что созданные ими игры принесли компании в 1978 году $60 000 000, а их зарплаты за тот же год составили по 30 000 долларов на каждого. Они встали и пошли к президенту Atari за разъяснениями, мол, где их премиальные. «Он посмотрел нам в глаза, – вспоминал позже один из них, – и сказал: вы, ребята, не более востребованы для производства этого продукта, чем сборщики картриджей на конвейерах». Разработчики молча покинули кабинет, написали заявления по собственному желанию и уже через неделю нашли себе нового инвестора.
Так была создана компания Activision.

создать аналогичную игру, только с повышенной долей реализма. Те ответили, что у студии полно других забот (плюс контракт с Activision, которая уже в те годы была основным конкурентом EA), но посоветовали обратить внимание на небольшую компанию из Оклахомы. В ней, сообщили Питеру, работают чудесные программисты, сумевшие из движка пятилетней давности выжать вполне человеческую картинку – и это, кстати, является чистой правдой: глядя на скриншоты Laser Arena, очень сложно поверить, что это Quake engine 1996-го года выпуска.

Воспользовавшись советом профессионалов, в самом начале 2001-го представители EA во главе с Хиршманном нанесли визит президенту 2015 Тому Кудирке. Тот пребывал в унынии: крупные заказы никто размещать не торопился, а доход от бюджетных поделок был недостаточен для расширения студии. Предложение от «Электроников» Кудирка встретил с огромным энтузиазмом, хотя его несколько смутили требования издателя по срокам. Зампелла, в свою очередь, был уверен в том, что это, несмотря на возможные трудности, самый подходящий трамплин в большую индустрию игр, рост которой был рекордным для того времени. Руководители ударили по рукам, и работа закипела: первые скриншоты Medal of Honor: Allied Assault были опубликованы в марте того же года.

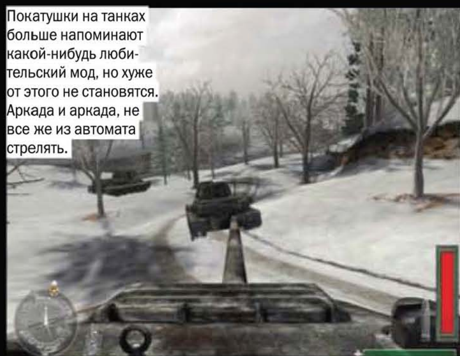
А что же Грант Кольер? После релиза CIA Operative: Solo Missions в мае 2001-го он понял, что остался не при делах – разработка Medal of Honor уже была в самом разгаре, но ему и десятку его сотрудников мест на новом суперпроекте не нашлось. Согласно базе данных по торговым маркам США, 24 августа 2001 года он зарегистрировал компанию Infinity Ward, после чего на полгода скрылся с радаров игровых изданий.

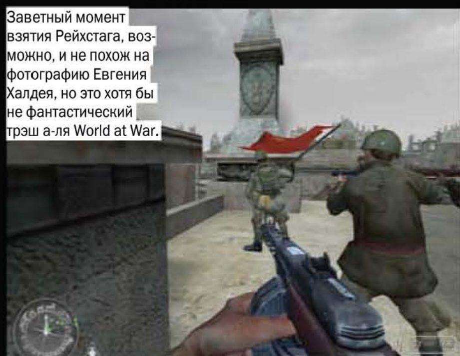
В то же время Зампелла начал осознавать, сколь огромна цена, которую ему предстоит заплатить за «трамплин в индустрию». Со стороны казалось, что у него есть все, о чем можно мечтать: должность директора по разработке AAA-проекта, созданная знаменитым Стивеном Спилбергом медиавселенная, новейшая модификация движка id Tech 3, миллионный бюджет и талантливые сотрудники. У него был доступ к любым историческим материалам, его команду консультировал ветеран Вьетнама и капитан морских пехотинцев Дейл Дай (он же был консультантом Спилберга на «Спасении рядового Райна»), а композитором на проекте трудился будущий оскароносец Майкл Джаккино (который, впрочем, уже писал музыку для PS one-версий Medal of Honor). Однако обратная сторона этой медали была не менее заметной: издатель требовал выпустить игру к Рождеству, поэтому почти целый год прошел для 2015, Inc. в тяжелой борьбе с авралами и ночевками в офисе, но, несмотря на всю проявленную отвагу, дату релиза пришлось перенести. Зампелле для окончательной победы не хватило лишь месяца: 19 декабря игра была окончательно готова, мастер-диск отправлен в печать, а демоверсия выложена в Интернет.

Результат, безусловно, того стоил. Medal of Honor: Allied Assault получила среднюю оценку 9/10, кучу наград и, благодаря отсутствию крови, рейтинг Teen (что в пересчете на количество проданных коробок – гораздо больше, чем без него). Высококачественный шутер с великолепной графикой, нетривиальными заданиями и наилучшим звуковым оформлением заметно поднял планку для всех FPS начала 2000-х.

Но сами разработчики к тому моменту уже поняли, что золотой век EA, начавшийся в середине восьмидесятых под руководством Трипа Хокинса и менеджеров-геймеров, давно прошел, а во главе уважаемого издательства стоят бывшие сотрудники отдела продаж и маркетологи, которым нет истинного интереса до тех, кто служит настоящим источником прибыли. В обмен на бессонные ночи и рабский труд последних

НЕЗАВИСИМАЯ СТУДИЯ И КОНТРАКТ, ОПИСЫВАЮЩИЙ ВСЕ ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ, – ВОТ ЧТО БЫЛО НУЖНО.


Покатушки на танках больше напоминают какой-нибудь любительский мод, но хуже от этого не становятся. Аркада и аркада, не все же из автомата стрелять.


Заветный момент взятия Рейхстага, возможно, и не похож на фотографию Евгения Халдея, но это хотя бы не фантастический трэш а-ля World at War.


Чайки! Небо! Скалы! Call of Duty: United Offensive делала команда, ранее создавшая не менее красивый Return to Castle Wolfenstein.

месяцев они не получили ничего. Независимая студия и нормальный контракт, описывающий все права и обязанности, – вот что было нужно создателям суперхита с самого начала.

Винс Зампелла связался со старым другом Кольером, и уже в январе 2002-го, еще до того как коробки с Medal of Honor: Allied Assault захватили полки магазинов, двадцать два бывших сотрудника 2015, Inc оказались зачислены в штат Infinity Ward. В большинстве своем это были ключевые разработчики: арт-директор Брэд Аллен, ведущий аниматор Майкл Бун, глава программистов Джейсон Уэст, геймдизайнеры в полном составе, и так далее. Том Кудирка даже не пытался их остановить – он прекрасно видел, в каких условиях проходила работа на EA.

Но перед тем как я перейду к рассказу о новой яркой жизни создателей Call of Duty, замолвлю пару слов за тех, кто остался в 2015, Inc, несмотря на все сложности. Среди них был, например, Бенсон Рассел, автор знаменитого уровня про высадку в Нормандию – сегодня он более известен как дизайнер трилогии Uncharted. А его коллега Джерри Кихан после выхода Medal of Honor отработал годик ведущим левелдизайнером в Ritual Entertainment да подал заявку в id Software – и в результате работает там дизайнером по сию пору. Или вот юный гений Джон Олик: как и Рассел, он впоследствии перешел в Naughty Dog, а затем встретился и с Киханом в id Software, где работал вместе с Джоном Кармаком над базовой концепцией игрового движка id Tech 6 (первая игра на нем выйдет лишь для следующего поколения приставок). Так что гении и их таланты всегда находят себе применение вне зависимости от прописки.

Долг платежом красен

После переезда в солнечную Калифорнию, выпив шампанского за освобождение от ига EA (и, так уж и быть, за выход Medal of Honor), Кольер и Зампелла призадумались над дальнейшими действиями. Самый очевидный вариант – идти договариваться с Activision, которая будет только рада заключить контракт с опытным разработчиком, только-только сбежавшим из самых лап EA. С другой стороны, в последнее время как-то слишком много студий продалось этому издательству: в 2000-м оно купило Gray Matter Interactive (создатели Cyberia, Redneck Rampage и Kingpin), а в следующем году приобрело Treyarch Inventions (Die by the Sword). Кольеру совершенно не хотелось «работать на дядю», равно как и Зампелле подвергать себя и свою команду риску договориться до очередных авралов и угрозы невыплаты бонусов. Однако в итоге все-таки договорились именно с империей Бобби Котика: в мае 2002 года Activision выкупила 30% акций Infinity Ward за полтора миллиона долларов. С такими подъемными вполне можно делать революции.

Правда, в отличие от других «независимых разработчиков», Infinity Ward





Сальвадор Дали позавидовал бы: темной ночью в Африке друг с другом воюют белые.



Для Call of Duty 2 движок переписали до неузнаваемости – он даже стал носить название IW Engine 2.



Типичный немец времен осенней кампании немцев: каска, платок, шарф, очки. Страшно ему, поди, в плену у диких северных варваров.



Найти баг в Call of Duty, особенно в последних частях, практически невозможно. Зампелла всегда уделял контролю качества много внимания. Поэтому на картинке – дополнение United Offensive от Gray Matter.



В первый и последний раз в сериале Call of Duty промелькнули женщины. Больше не было никого: ни партизанок, ни медсестер, ни жен второстепенных персонажей.



Хотя регенерация в шутерах от первого лица появилась еще в Halo (в виде самовосстанавливающегося энергобарьера), именно Call of Duty 2 обвиняют в распространении этой «казуальной заразы».

ГЕЙМДИЗАЙНЕРЫ ВО ГЛАВЕ С ЗИКОМ РИДОМ ТОЖЕ ПРОВЕЛИ НЕМАЛО ВРЕМЕНИ В ФИЛЬМОТЕКАХ, ИЗУЧАЯ ПРОДУКЦИЮ ФАБРИКИ ГРЕЗ.



У владельцев PS3 и Xbox360 есть шанс опробовать самый первый Call of Duty и не сильно скривиться: в соответствующих онлайновых магазинах уже год как продается Call of Duty: Classic. Сам не играл, но говорят, что игра – нетронутое очарование, играбельное с точки зрения «посмотреть, как все начиналось».



не стала делать громких заявлений и обещать перевернуть мир. Фактически, до января 2003-го никакая информация об ее проектах не поступала, а официальный анонс от Activision состоялся вообще в апреле. Причем говорилось не об игре Call of Duty от Infinity Ward, а о целом бренде – через неделю после этого пресс-релиза по редакциям разошелся второй, в котором студия Spark Unlimited (кстати, тоже бывшие разработчики Medal of Honor, только для PS one) назначалась создателем консольной версии Call of Duty: Finest Hour.

Тем не менее, основная ставка делалась на Infinity Ward. На этот раз у Зампеллы помимо возможностей было еще и время. Он собирался совершить практически невозможное – разработать такую игру, которая превзойдет Medal of Honor: Allied Assault, которая, на минуточку, не покидала список бестселлеров с января по март включительно. И у него действительно это получилось: те полтора года, что IW потратила на Call of Duty, определенно стоили каждого дня.

Для начала Винс и Кольер переманили из 2015, Inc. всех, кто еще хотел переманиться, и наняли несколько дополнительных сотрудников (а Майкла Джаккино опять подписали на саундтрек). Программисты, возглавляемые Джейсоном Уэстом, перепахали id Tech 3 (это была последняя на тот момент версия, изначально модифицированная для Return to Castle Wolfenstein) до такой степени, что он научился поддерживать самое современное «железо» и воспроизводить в реальном времени сцены с 200000 полигонов – что для движка 1999-го года выпуска более чем прилично. Также программисты создали мощную систему скелетной анимации: солдаты умели более или менее реалистично пинаться, бить прикладом, перепрыгивать через забор и окна, прицеливаться из положения лежа и так далее. Выбору нужного действия способствовал не менее мощный AI: несмотря на то, что основные хитрости и приемчики перекочевали из Medal of Honor, была и пара новых моментов – например, противник умел убегать от гранат, а напарники – открывать подавляющий огонь, чтобы главный герой мог подобраться поближе к врагу.

За сюжетом решили далеко не ходить – благо Голливуд под боком. Для работы над игрой Зампелла пригласил Майкла Шиффера, заслуженного сценариста милитари-боевиков («Миротворец» с Джорджем Клуни, «Алая волна» с Дензелом Вашингтоном). Сами геймдизайнеры во главе с Зиком Ридом тоже провели немало времени в фильмотеках, изучая продукцию фабрики грез: в сценках и архитектуре зданий Call of Duty можно обнаружить много различных отсылок



К выходу CoD 2 тема Второй Мировой была у всех в печенках, поэтому Шифферу и команде геймдизайнеров пришлось серьезно потрудиться, чтобы воссоздать битву за Москву, например. И эта тема с картошкой вместо гранаты – маленькая, но такая атмосферная!

к кино- и телепродукции того времени. Например, кампания в Сталинграде в точности копирует один из эпизодов фильма «Враг у ворот», а взятие поместья Брекур подозрительно напоминает аналогичный момент из спилберговского телесериала «Братья по оружию». О Голливуде также напоминает тот факт, что в оригинальной озвучке принимал участие небезызвестный Джейсон Стэтхем. Отечественного игрока – и меня в том числе – приятно поразил и даже немного насторожил правдивый подход к советскому вкладу в Победу, несмотря на тонны унаследованной из «Врага у ворот» клюквы. И если бы по окончании финальной сцены игры, в которой протагонист сержант Алексей Воронин устанавливает над рейхстагом штурмовой флаг 150-й дивизии (правда, почему-то перевернутый), заиграла «Священная война», уверен, я бы встал с кресла, руки по швам и, вдохнув поглубже... Короче, этот момент в эмоциональном плане превосходит «Спасение рядового Райана» на два порядка.

Да и сам процесс в буквальном смысле увлекает: игрока ведут за руку настолько ненавязчиво, но в то же время настойчиво, что он даже не успевает заскучать и отправиться, например, на разведку местности. Уровни строятся таким образом, что там, где игрок может выбрать точку обстрела или обходной путь, пространства много; там, где подразумевается лишь одно направление, – все вокруг утыкано чем-нибудь якобы непроходимым. Хотя пару раз мне удавалось выпрыгнуть из какого-нибудь полуразрушенного дома за неучтенный забор и доблестно застрять в текстурах. Но самое приятное в Call of Duty – вообще всей – это поддержка коллектива. Практически всегда у протагониста есть один или несколько напарников, которые отвлекут огонь на себя, пока ты перезаряжаешься. А если они погибли – да, в первых частях такое было возможно – на их место прибегает свежее пушечное мясо. На фоне этого многочисленные цитаты про войну, патриотизм, жизнь и смерть, демонстрирующиеся после смерти, смотрятся очень... к месту. Это небольшая, но креативная находка настолько хорошо вписалась в сериал, что осталась эксклюзивной для всех игр от Infinity Ward.

Сценки дизайнились с любовью к детализации, примерно так же, как и в Medal of Honor – это ощущалось настолько живо, что CoD местами даже казалась клоном MoH. Более продвинутым технически, даже более увлекательным – но все же клоном. Например, из MoH: AA перекочевала система «противники будут респауниться до тех пор, пока не сработает триггер». С одной стороны – тактическая головоломка, а с другой – неимоверные муки по поиску нужного действия в тех редких случаях, когда задача ясна не до конца. Но вообще система заданий была прозрачна донельзя, спасибо волшебной клавише Tab (вот, кстати, за что не люблю про-


Боец РККА проводит дезинсекцию танка от экипажа. Небольшой эпизод, который можно случайно проскочить, но именно такими эпизодами и отличается серия Call of Duty от дюжин безликих клонов.





дукцию Treyarch: в их версиях Call of Duty, чтобы посмотреть задания, нужно Escape нажимать!). Игра занимает часов шесть-семь и определенно заслуживает неоднократного прохождения – собственно, перед написанием этого материала я не поленился добраться до финальных титров всех игр серии от Infinity Ward, и получил от этого не меньше удовольствия, чем в первый раз.

Еще такой момент. В ту эпоху пышным цветом распускались многочисленные киберспортивные игрища, а наш трехмерный телеспонсор Samsung даже организовал прогремевшие по всему миру World Cyber Games. Ориентация на мультиплеер была уже не просто модной: выпустить проект без поддержки сетевой игры – это как сегодня продавать AAA-тайтл без привязки к Steam; ненужный риск потерять большой кусок аудитории. Поэтому Call of Duty изначально ориентировалась на то, что выделенные сервера не будут пустовать, и помимо прочего изобрела главное мультиплеерное откровение 2000-х: Killcam. Я не знаю ни одного геймера, который бы не выдохнул от удивления, впервые увидев собственную смерть из глаз врага. Это был небольшой, но очень точный всплеск креатива, который впоследствии опутал весь сериал своими благословленными щупальцами.

Попав на полки магазинов 29 октября 2003-го, Call of Duty сразу же завладела любовью критиков и покупателей, проголосовавших за сериал зеленым рублем. А уже на следующий день Activision выпустила пресс-релиз, суть которого сводится к тому, что издательство воспользовалось оговоренным ранее правом выкупить оставшиеся 70% акций Infinity Ward; Грант Кольер (генеральный директор), Винс Зампелла (директор по развитию) и Джейсон Уэст (директор по технологиям) сохраняют свои должности в компании. Вышеуказанные персоны никак не прокомментировали факт продажи студии.

Зов консолей

Вот вроде бы всем была хороша Call of Duty – 92% на «Метакритике», как ни крути – но был у нее один минус, самый такой мощный и бросающийся в глаза: слишком уж игра похожа на толпы шутеров того времени, и в первую очередь на Medal of Honor. Этот минус стал первым и самым главным, который Винсу Зампелле пришлось побороть при работе над сиквелом (а он, понятное дело, не заставил себя ждать).

Жанр определенно застоялся, ему нужна была встряска. К тому же сверху поступила разнарядка: игра станет лонч-тайтлом для Xbox 360, так что планку качества придется удержать как минимум для прохождения QA-заслона у Microsoft. Увы, помимо прочего это означало и казуализацию аудитории, которую начали «разогревать» за полгода до выхода игры, с апреля 2005-го. Так, например, из Call of Duty 2 исчезли аптечки в пользу регенерации, а место сохраненок заняли чекпойнты. Не могу не отметить, что в отличие от последовавших за ней MW/MW2, триггеры в CoD2 работали как часы, а не по принципу «прошел полуметром левее – не получишь автосейв». А еще был индикатор гранат и возможность отбросить назад горящий подарочек – это супергеройство, конечно, вызвало массу вопросов у ветеранов (как военных, так и компьютерных баталий), но ответ на это был и будет всегда одинаков: эволюция не любит неудачников. Жанр шутеров с выходом Call of Duty 2 изменился бесповоротно.

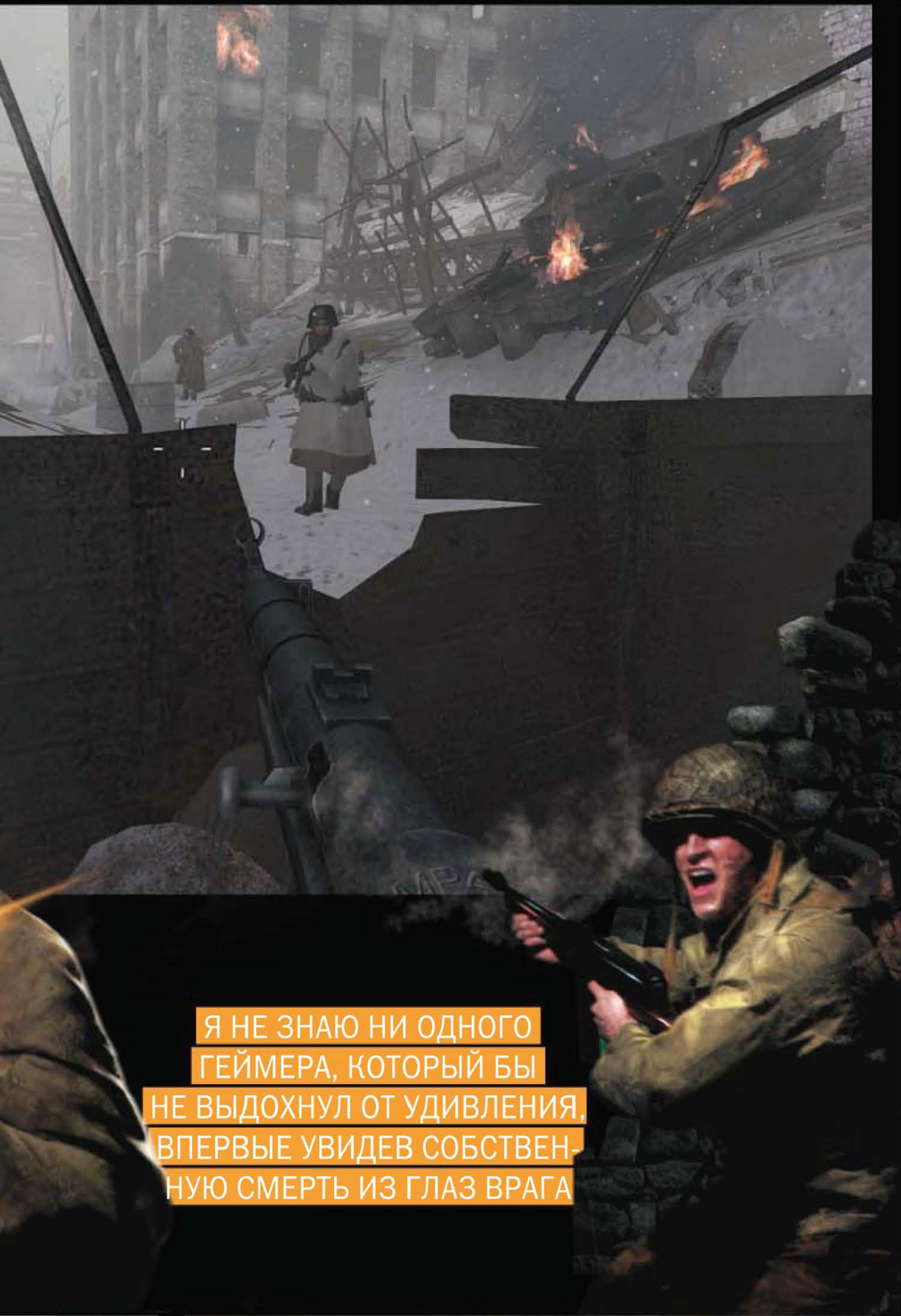
Сценарий доверили все тому же Майклу Шифферу, а саундтреком занялся Грэми Ревелл, почитаемый за дорожки к фильмам Sin City и Chronicles of Riddick. Отделы программистов, художников, аниматоров расширились вдвое, причем программисты разбились на разные подотделы: одни занимались улучшением графического движка (от id Tech 3 в нем оставались одни ошметки, теперь он назывался IW Engine 2), другие искусственным интеллектом, третьи анимацией и так далее. Поскольку Call of Duty 2 готовилась для X360, она активно использовала возможности DirectX 9, в результате чего пользователи PC еще какое-то время не могли нормально











> Я НЕ ЗНАЮ НИ ОДНОГО ГЕЙМЕРА, КОТОРЫЙ БЫ НЕ ВЫДОХНУЛ ОТ УДИВЛЕНИЯ, ВПЕРВЫЕ УВИДЕВ СОБСТВЕННУЮ СМЕРТЬ ИЗ ГЛАЗ ВРАГА





играть из-за отсутствия на рынке достойных видеокарт, способных быстро отрендерить все чудеса нового движка. Даже недавно, когда я проходил игру на старой «рабочей лошадке» (Core 2 Duo, 2 GB RAM, GTX 8600), я изредка наблюдал некоторые тормоза, а ведь это чуть ли не топовая конфигурация 2006 года! Зато, добавлю не без ехидства, дымовые эффекты из Call of Duty 2 без особых изменений дожили до MW2.

Левел-дизайнерам оплатили командировку в Европу, чтобы они поднабрались впечатлений с мест событий, о которых им предстояло рассказать. После поездки они снесли со своих компьютеров все предыдущие наработки по уровням во Франции, сделанные по картинкам и кинофильмам, – натура оказалась куда интереснее и совсем не такой, какую они ожидали увидеть.

В копилку повышения качества добавили систему оповещений. Напарники могут крикнуть, где именно окопался враг («На балконе! За машиной!»), причем не по заранее заложенному скрипту, а вполне себе динамически. Что-то подобное было в Medal of Honor: Pacific Assault, но не такое крутое. Озвучивали боевых товарищей актеры из сериала «Братья по оружию», а реплик они наговорили аж 20 000 на все случаи нелегкой фронтовой жизни.

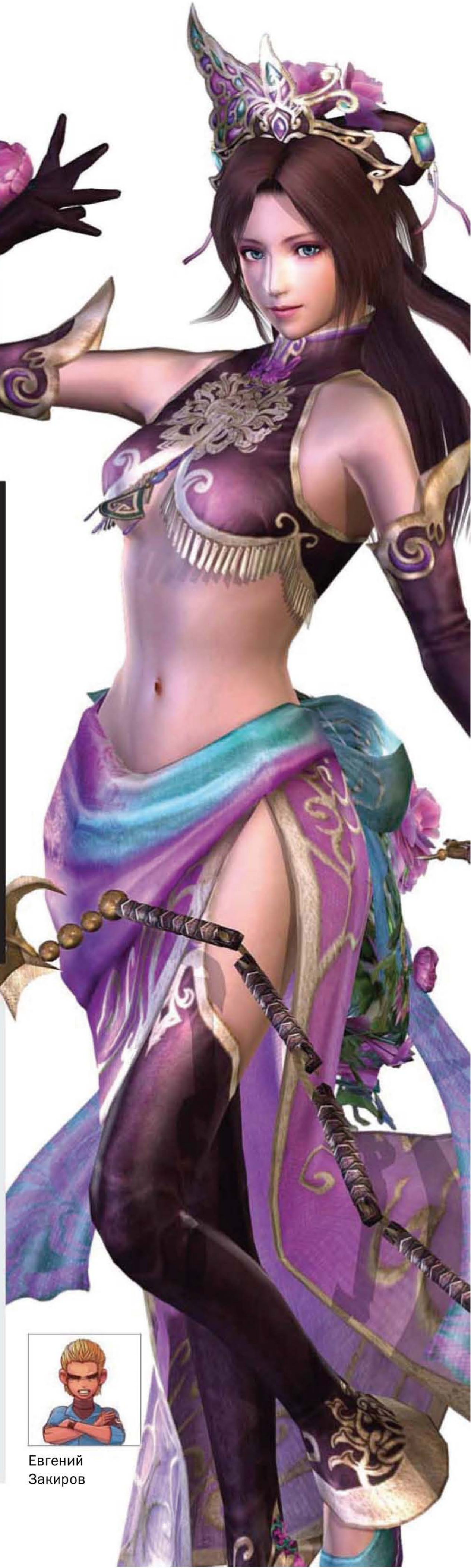
Еще были попытки придать некую видимость свободного перемещения: триггеры триггерами, но при наличии нескольких задач стало возможным выбирать очередность их выполнения. Не было такого, что есть лишь один безопасный путь – все пути опасны, вопрос только в том, какой из них выбрать (и еще раз пну CoD: Black Ops за кровожадную линейность). Были, впрочем, и лазейки – в городских боях врага можно обойти с фланга и хладнокровно расстрелять с тыла. Но это в действительности редкость, на открытой местности такие лазейки если и есть, то найти их нелегко. При этом дико раздражали нацисты, которые тоже способны подкрасться сзади к уютной нычке и отработать протагониста прикладом по затылку.

В общем, удвоив усилия, Infinity Ward получила результат, превосходящий все ожидания. Вышедшая через два года после оригинала, 25 октября 2005-го, Call of Duty 2 для PC получила в среднем чуть более низкие оценки, чем оригинал, зато версия для Xbox 360 сделала два с половиной миллиона продаж, что составило 77% от общего количества покупателей приставки. Это был самый успешный лонч-тайтл для консоли нового поколения. Персональщикам, правда, поначалу выдали неработающий мультиплеер, но впоследствии довольно быстро все починили – как я отмечал в обзоре Black Ops, серверы CoD 2 и сегодня все еще популярны.

Что произошло затем? Как делали Call of Duty 4: Modern Warfare? Об этом читайте в следующем номере «СИ»! **СИ**

KOEI WARRIORS

СИЛАЧОМ СЛЫВУ НЕДАРОМ: СЕМЕРЫХ ОДНИМ УДАРОМ!



Несложно подобрать синонимы к чему-либо со словом Warriors (или Musou, но это в Японии) в названии и клеймом Koei (ныне – Tecmo Koei) в правом нижнем углу обложки. Однако такая характеристика получится, как минимум, нелестной. Нет, компанию Koei принято уважать – она существует, стабильно выпускает по десять игр в год и, кажется, не знает бед. Просто если раньше, говоря о ней, вспоминали Kessen и одну из обложек «Страны Игр» эпохи PS2, то теперь – одинаковые с какой стороны ни посмотри поделки на тему Dynasty и Samurai Warriors. Вопрос в том, действительно ли все они «одинаковые». И значит ли это, что они скучные. И если ни то, ни другое неправда, то почему главный редактор не хочет публиковать рецензии и превью вразнобой, а предлагает скомпоновать большой материал? Ответить на этот, а также многие другие похожие вопросы, на самом деле, совсем несложно. Всему виной стереотип, который и хотелось бы искоренить, да все никак не получается: то сами Koei напортачат, то вдруг появится Sengoku Basara: Samurai Heroes и, буквально, затмит очередную линейку игр от Omega Force. Впрочем, то был единичный случай. В этом году ожидается по-настоящему мощная подборка Musou-боевиков, пройти мимо которой значило бы закрыть глаза на весьма интригующие и многообещающие релизы. Причем, вообще-то, чудеса начались еще в прошлом году, летом, намекнули о скором продолжении банкета зимой, и вот сейчас заставляют ерзать на стуле, обещая много всего интересного в период с февраля по апрель. Вау? Нет, правда, вау!

Этот текст охватывает лишь небольшой промежуток в истории Koei – последнюю пятилетку, с конца 2005 и по начало этого года. Это не досконально расписанная история Musou-цикла, но попытка проанализировать путь его развития в сложные для индустрии годы. Конечно, в данный материал не вошел рассказ о том, с чего все начиналось, плюс описание Romance of the Three Kingdoms в данном контексте было бы совершенно лишним. Но к истории Koei мы еще вернемся, и тогда же подробно разберем другие не менее важные и интересные игры.

Пореформенный период

Прежде чем перейти к новинкам, следует рассмотреть так называемый «пореформенный период» в политике Koei, смену курса и вообще причины, по которым «одинаковое» вдруг стало «разнообразным», да еще местами розовым и с подпрыгивающей грудью. Фактически, чертой, разделяющей условное «до» и перспективное «после», является появление в продаже консолей нового поколения. Но тут каждый скажет, что, взяв бодрый старт на PS2 и разогнавшись до выпуска тех же десяти игр в год на старых платформах, Koei было не так просто «соскочить» с пути и поменять приоритеты. То есть, это удалось, но спустя много лет и через несколько компромиссных решений, которые нисколько не упрочили положение компании, а лишь помогли удержать базу фанатов.

Когда Xbox 360 только появилась в продаже, Koei было нечего предложить. Более того, компания находилась в весьма незавидном положении. С одной стороны, армия ценителей уже имеет дома PS2 (или первый Xbox) и, в принципе, готова получать что-то для этой платформы еще год, максимум, два. С другой – если работать в этом на-

Евгений Закиров

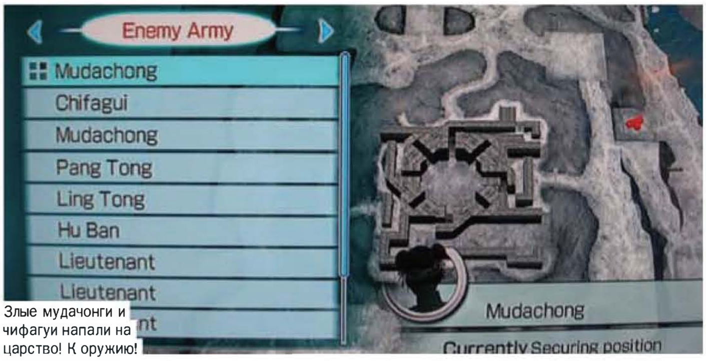


Этого водителя маршрутки зовут Ахуэй Нань. Это его настоящее имя! И он действительно упоминался в романе «Троецарствие» Ло Гуаньчжуна, хотя никаких доказательств его существования история не сохранила. Другими словами, это персонаж вымышленный. Но до чего ж смешное имя!





В свою очередь, в Ninja Gaiden Sigma 2 были костюмы героинь Dynasty Warriors (в стиле шестого выпуска и Strikeforce).



Злые мудачонги и чифагуи напали на царство! К оружию!

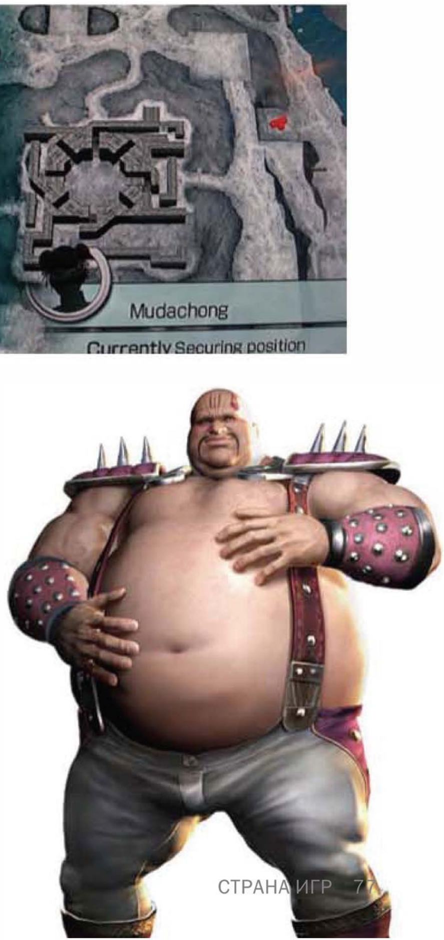
правлении, то ряды энтузиастов начнут редеть, и когда придет время, никто из владельцев консолей нового поколения просто не вспомнит о том, что была когда-то такая игра – Dynasty Warriors, и что был в ней Цао Цао, как две капли воды похожий на Нобунагу и вдобавок такой же злой, только не практиковал сюдо с мальчиком по имени Ранмару Мори. Чтобы отсрочить неизбежное, был найден компромисс. Но, как известно, все решения подобного толка Koei принимает долго, и потраченное на обсуждение время никак нельзя назвать проведенным с пользой.

Так появилась Dynasty Warriors 5: Empires в двух версиях – для PlayStation 2 и Xbox 360. Вряд ли можно с уверенностью утверждать, что таким образом удалось убить двух зайцев одним ударом. В первом случае игра выглядела точно так, как она и должна была, учитывая платформу и тот факт, что за много лет все, что только можно, было добавлено и десять раз исправлено. Куда как интереснее второй вариант, который до сих пор можно найти в московских магазинах, причем без существенной скидки – цена опустилась до европейского уровня, но и только. Чего ждал каждый владелец недавно сошедшей с конвейера, упакованной, нелегально ввезенной в страну и проданной по цене, в два раза превышающей установленную, консоли от Microsoft? Красивой графики? Ее тут не было: текстуры не напрягали глаза, модели за счет этого выглядели сносно, а установленное разрешение 720p, вроде бы, позволяло говорить об HD, хотя на самом деле ничего хорошего в нем не было. Другими словами, игра выглядела плохо. Может быть, ждали мультиплеера? Локальный – всегда пожалуйста, а вот онлайн – нет, с этим опять промашка. Провал года? Ничуть. Тот факт, что по технической части все было печально, никак не повлиял на геймплей, совершенствовавшийся годами. У меня, правда, так и не получилось собрать все ачивменты, потому что для некоторых битв требовалось выполнить очень много совершенно безумных условий, и в десятый раз разыгрывать сценарий только потому, что история Китая повернула виртуальное колесо фортуны в обратную сторону, было просто жаль времени. Однако и сейчас она стоит на полке рядом с Fist of the North Star, т.е. с играми, к которым возвращаюсь время от времени.

Dynasty Warriors Online

В Dynasty Warriors Online я попробовал поиграть еще во время японского бета-теста, но вскоре понял, что это такая MMO на манер дешевых китайских поделок, которые сейчас хорошо представлены стараниями мифических российских издателей. Сегодня игра доступна и европейским, и американским пользователям. Регистрация бесплатна, скачать дистрибутив можно по адресу dynastywarriors.aeriagames.com. Правда, сайт может ввести в заблуждение. Он оформлен красивыми артами из разных выпусков Dynasty Warriors, тогда как в игре все далеко не так красиво, интересно и вообще. Впрочем, попробовать все же стоит.







Чтобы узнать, как сделать так, чтобы Мамия сделала красиво, нужно прочитать расположенную неподалеку врезку.

Rei dies. Discuss?

Dynasty Warriors Online… Again!

В 2009 году на TGS была анонсирована Dynasty Warriors Online для PS3. Различий между двумя версиями (имеется в виду релиз на PC) не так много, разве что непонятно, кому вообще нужен DWO на домашней платформе. Вообще, такой «точечный» онлайн больше характерен для Xbox 360 (см. Monster Hunter Frontier). Так или иначе, на этом эксперименты с онлайном для Koei не закончились. Так, в виде MMO существует и Romance of the Three Kingdoms (правда, только для Азии), и Nobunaga's Ambition Online (на домашних платформах в том числе).



ОДНА ИЗ ЛУЧШИХ ИГР ПО ВСЕЛЕННОЙ GUNDAM ОКАЗАЛАСЬ ЕЩЕ И САМЫМ СИЛЬНЫМ ПРЕДСТАВИТЕЛЕМ ЛИНЕЙКИ DW НОВОЙ ВОЛНЫ.

Второй компромисс Koei – попытка перенести Samurai Warriors 2 на те же рельсы. На самом деле, оба боевика вышли почти одновременно, однако между ними было несколько ключевых различий, заставлявших верить в то, что SW2 поступила в продажу с небольшим опозданием. Например, игра выглядела значительно лучше, пускай то была заслуга вовсе не графического движка, а стилистики как таковой. Так, «японский» цикл всегда был ярче и привлекательнее, к тому же его история еще не так сильно приелась, как тысяча первое изложение сюжетов Троецарствия. Да и потом, Empires – это надстройка, где ключевая роль отводилась тактике и квазименеджменту. Здесь же во главе угла стоял сценарий, и не игрок решал, какой уровень и как преподносить, а сами разработчики. Кстати, спустя год вышло дополнение – Xtreme Legends – которое продавалось отдельным диском в версии для PS2 и в виде неоправданно дорогого DLC в XBL на Xbox 360.

Ничего не изменилось и в 2007 году, когда Koei – внезапно! – выложила на полки несколько сомнительной ценности выпусков своих сериалов, плюс запустила два параллельных – один весьма удачный, другой, по меньшей мере, интригующий. Начать следует с Warriors Orochi, быстро завоевавшего популярность среди фанатов, но так и оставшгося непонятым всеми остальными. Дело в том, что делать Dynasty Warriors на том же движке в сотый раз было бы просто неприлично, а предлагать Samurai Warriors без каких-то новых идей («фонтан фантазий» иссяк на SW2: Empires) значило бы встать на колени и умолять геймеров простить Koei и дать еще один шанс. Пошли по пути наименьшего сопротивления, который в кругах людей, злоупотребляющих фанартом и gender swap'ом, называется просто – «фансервис».

По сюжету, в Warriors Orochi герои Dynasty и Samurai Warriors оказываются в одном фантастическом мире, куда их призвал змеиный король Ороти. Конечно, это был фансервис чистой воды. Сценарии в духе «а что было бы, если бы Нобунага встретил Цао Цао» – это и смех, и полнейшая чушь. Точно такая же чушь, как и третья сторона конфликта – демоны (идеи, надо напомнить, кончились), и прозрачная планировка заданий, и непривычно низкий уровень сложности, и проседания фреймрейта… В сиквеле, сделанном на том же движке, что и предыдущие выпуски для Xbox 360 (а речь по-прежнему идет о комбо-



Кенсиро – самый крутой. И тому, кто в это не верит, он говорит: «Ома эва мо синдеиру».



связке с PS2), нашлось место трем вымышленным героям и новым противникам (большим демонам и магам), но это никак не отразилось на самой сути преобразований. Warriors Orochi, конечно, сделала шаг навстречу тем, кому раньше сериал казался слишком сложным и неинтересным. Историческая тематика отступила на второй план, а как фантастической истории о всяком ей явно не хватало красок и ярких деталей. Правда, тут еще была предусмотрена возможность переключаться между тремя героями, но толку от нее – чуть. К слову, Warriors Orochi выходили также и на PSP, но и эти выпуски язык не повернется назвать успешными. Еще – с большим опозданием – была выпущена версия для PS3, названная Warriors Orochi Z, в которой, вместе с существенно подтянутой графикой, можно было найти нового персонажа. Владельцам третьей домашней консоли от Sony, вероятно, и этого было достаточно.



Некоторые игры Koei с большим опозданием портировала на PC. Насколько они были успешны, говорить не приходится, но зато все они официально продаются в России.

Но что не удалось Warriors Orochi, то получилось у Dynasty Warriors: Gundam. Одна из лучших игр по вселенной Gundam оказалась еще и самым сильным представителем линейки DW новой волны. Здесь было все, что нужно: фансервис (к сожалению, японское озвучение присутствовало только в первой части, европейская версия сиквела включает только английские голоса актеров), высокая сложность, утомительная развернутая прокачка, веселый локальный мультиплеер и, главное, ощущение того, что идея выверена до последней мелочи, а техническая реализация не подвела. Конечно, к оригинальной DW: Gundam было много претензий. Но тем отраднее тот факт, что в сиквеле все недочеты оказались исправлены. Ну, почти все. Те минусы, до которых не дошли руки, превратились в плюсы в третьей части, о которой речь пойдет позже.



Переворот в Чайнатауне!

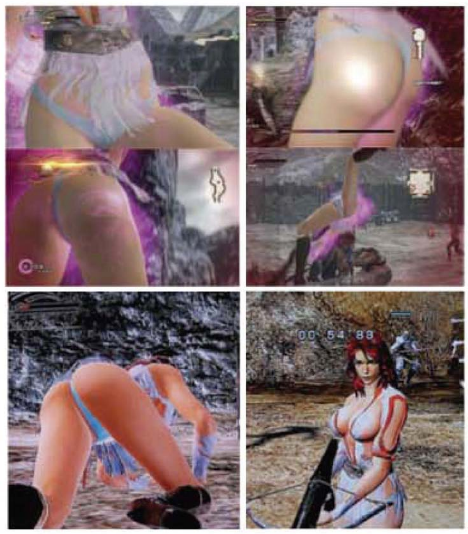
Все описанные до этого выпуски нельзя назвать однозначно «плохими». Если бы это было так, полка слева не была бы заставлена полной подборкой европейских релизов DW, SW и прочих представителей сериала в версиях на Xbox 360. Однако и назвать их чем-то большим тоже сложно. Компромисс – это, пожалуй, идеальное определение. Но рано или поздно пришлось бы меняться, причем не частично, не кусками, а основательно. Что имеется в виду? Следует разобрать это на примерах.

Первой ласточкой больших перемен стал шестой выпуск Dynasty Warriors (на самом деле пятый, но в Европе и США другая хронология сериала). Ему была посвящена большая статья в «Стране Игр», где я восторгался буквально каждым преобразованием и мельчайшим штрихом. Сегодня того лестного отзыва, который когда получила шестая часть, заслуживает еще одна надстройка – DW6: Empires, готовый обзор которой так и не попал на страницы журнала. Это не значит, что оригинальная DW6 была переоценена, нет. Скорее, в Koei просто точно рассчитали удар и нанесли его в самое сердце критики.

Посудите сами: DW5 появилась на полках магазинов в 2005 году, а DW6 вышла только в конце 2007. На протяжении почти трех лет не менялось ничего. Чудовищная графика, отсутствие полноценного онлайн-мультиплеера, неуклонно снижающийся уровень сложности и появление совсем уж диких персонажей,

Мамия сделает красиво

В Hokuto Musou у персонажей рвется одежда. Посмотреть на это лучше всего так: купить дополнительный костюм для Мамии и пустить ее воевать. Через минут десять от ее красивого наряда останутся только трусы и нитки (впрочем, кажется, и от трусов остаются только нитки). Вот доказательства!





Мамия – единственная женщина в Hokuto Musou, за которую можно играть. За Юрию и сестру Рэя нельзя.



вроде Да Дзи, которая, конечно, хороша, но, очевидно, ошиблась сценой. И тут – как гром среди ясного неба – полноценное продолжение известного сериала, которое отлично выглядит и несет в себе множество занятных преобразований. Правда, ложка дегтя тоже не заставила себя ждать. В связи с тотальным редизайном всего (не самым удачным, как оказалось) и необходимостью создавать все с нуля, пришлось отказаться от кампании за южные царства. Нет южных царств – нет Джу Жун. Нет Джу Жун – игра г… не самая лучшая.

Помимо этого, до определенного момента Dynasty и Samurai Warriors на портативных консолях были представлены слабо. То есть, как – запуск PSP сопровождался соответствующим релизом, но то была игра уровня первого Ridge Racer



Вероятно, найдутся люди, которые сочтут эту команду настоящей dream team.

для той же платформы – красиво (ладно, симпатично), выверенно, увлекательно, но не претендент на звание «Прорыв в жанре». Однако все изменилось с выходом Dynasty Warriors: Strikeforce на PSP, где от традиционного геймплея не осталось и следа, герои научились превращаться в некоторое подобие демонов и сражаться с летающими по уровню магами и мифическим существами, вроде драконов и жар-птиц. Позднее игра была портирована на PS3 и Xbox 360, после чего благополучно забыта. Сиквелу никаких успехов добиться тоже не удалось, но это и неважно – главное, что Koei сделали верные выводы и переключились на то, что у них получилось лучше всего.

A new challenger has entered the ring!

С этого момента политика Koei наконец стала ясна. «Делать то, что хорошо получается» – это развивать два важных направления, имевших успех в тот самый «пореформенный период». Во-первых, возвращение к истокам: новая Dynasty Warriors для PS3 и Xbox 360, в которой учитывается все, о чем просили фанаты. Во-вторых, подъем Samurai Warriors. В-третьих, поддержка новых платформ. И, наконец, самое важное – развитие побочных Musou-ветвей. С этого, пожалуй, и стоит начать разговор о том, что год грядущий нам готовит.

Hokuto Musou \ Fist of the North Star: Ken's Rage

Честно говоря, я и так знал, что Кен самый крутой. Еще до того, как посмотрел оригинальный Hokuto no Ken; в Super Street Fighter IV, как вы помните, Кену считай что нет равных. И все же в Hokuto Musou Кенсиро, объективно, круче, сильнее и опаснее. И если кто-нибудь с этим не согласен, то этот кто-то уже мертв, потому что Кенсиро нажал на одну из его тайных точек силы. Скоро этот человек страшно завопит и взорвется.

Ну, в идеале. На самом деле, завопить и взорваться – это лучшее, что могут сделать противники в Hokuto Musou. Вторая попытка перекинуться на фансервисный фронт у Koei, к большому сожалению, провалилась. Не как самостоятельная игра, но то, что можно сравнить с тем же Dynasty Warriors: Gundam, где каждая деталь была нарисована, лишь бы ценители были счастливы, но при этом никто не забыл про геймплей.

Сюжет Hokuto no Ken кажется идеальной основной для Musou-игр. Кулак Северной звезды ходит по постапокалиптическому миру, убивает сотни противников с диким визгом («АТАТАТАТТАТАТАТАТА! УОЩААААААА!»), сражается со злодеями, помогает людям, ищет свою возлюбленную, видит несправедливость мира и устраняет ее понятным способом – кулаком в челюсть. К несчастью, игровая адаптация выглядит беззубой подделкой, но никак не образцом для подражания. Так, где в аниме Кенсиро нажимал на тайные точки силы и злодей накладывал на себя руки или сам же себя топил, здесь есть красивые ролики с разговорами и предустановленные на четыре стрелочки крестовины удары. Все. Нацисты? Не в этот раз. Европейская версия более «кровавая», чем японская, но это не единственная ее заслуга. Она еще и более динамичная, в ней доработана прокачка и… никак не исправлено то, что вызывает скуку уже через несколько часов.

Однообразные уровни, скучные задания, одинаковые боссы, затянутые эпизоды, утомительная беготня туда-сюда, неповоротливые герои, поверхностная система комбо – пожалуй, такого списка недочетов не знала ни одна игра от Koei. Единственное, что заставляет снова и снова возвращаться к ней, покупать DLC и проходить Dream Mode, прокачивать Meridian Chart Мамии (начать следует с груди!) – это дух первоисточника, по крайней мере визуально переданный достаточно точно. Да и потом, ради здешней версии «Ai wo torimodose» можно простить многое. Хотя, в целом, конечно, не you wa shock, и это обидно.

Европейская версия, названная Fist of the North Star: Ken's Rage, поступила в продажу осенью прошлого года. В марте этого года ожидается уцененное переиздание в Японии. В Японии также вышла International-версия, но только для PS3. Она содержит все исправления, сделанные для релиза в США и Европе.

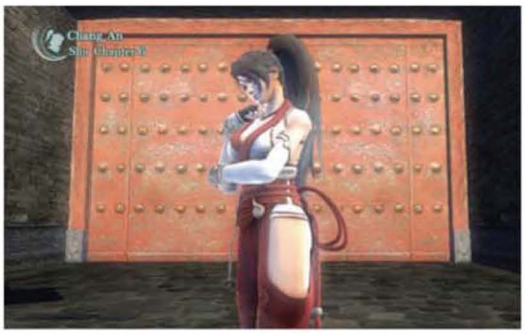
Теория и практика

Геймплей Dynasty Warriors и производных часто ошибочно представляется примитивным, скучным и однообразным. На самом деле, это совсем не так. Но вполне понятно, откуда возникает такое предположение. Игрок выбирает персонажа и уровень сложности, после чего носится по не самым красивым локациям и убивает противников тысячами, и со стороны это выглядит как бездумный beat'em up. В действительности же, в DW куда большее значение имеет тактика. На одной локации есть несколько условных баз или точек, захватывая которые игрок увеличивается численность (весьма условную) своей армии и уменьшает численность войск противника. Иногда в дело вмешивается третья сила, которая позднее может присоединиться к одной из воющих сторон. Захватывая базы, игрок также продвигается вперед – на поле боя выходят новые боссы, открывают ворота и тайные проходы. При этом нельзя быть твердо уверенным в том, что если форт один раз был захвачен союзниками, то противник его не отобьет. Для этого каждая карта снабжена набором сценариев для всех фракций, согласно которым противнику может подоспеть подкрепление и зайти с тыла, а может и не подойти, если, например, сломать мост или успеть победить какого-нибудь офицера. Ключевое слово – успеть. Dynasty Warriors – это всегда гонка со временем. Игроку часто приходится быть в двух, в трех, в четырех местах одновременно. Приходится расставлять приоритетные задачи, чем-то жертвовать ради достижения другой цели и так далее. Поэтому вдвоем играть ощутимо интереснее. К сожалению, онлайн-мультиплеер и по сей день не является приоритетной задачей Koei. Даже в новых играх, вроде Warriors: Legends of Troy, не будет поддержки online co-op.





В DW: Strikeforce можно встретить Момидзи и Аянэ из Ninja Gaiden Sigma 2. И Рю, но это не столь важно.





Скриншотов из сюжетных роликов так много, что иногда кажется, что речь идет о какой-нибудь Final Fantasy в китайском сеттинге, где корейские иммигранты пытаются просветить простых людей насчет японского империализма в будущем. Смысла в диалогах в DW не больше, чем в предыдущем предложении, но их количество все равно пугает.



Dynasty Warriors вновь станет королем жанра только тогда, когда в игре появится полноценная кампания за южные царства.

Shin Sangoku Musou 6 \ Dynasty Warriors 7

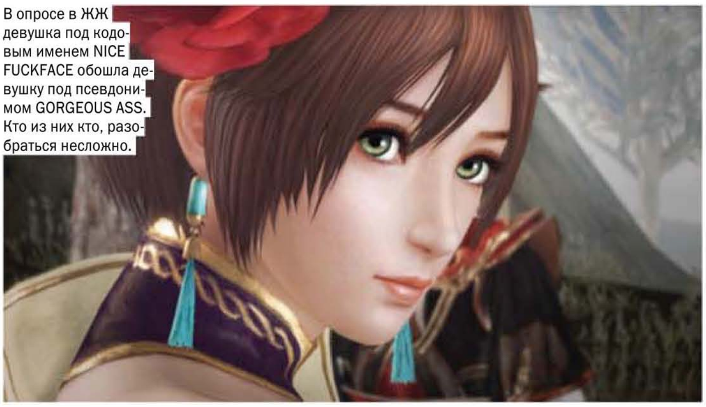
Седьмая часть Dynasty Warriors делает два шага вперед и десять в сторону. Это красивый, динамичный, напряженный экшн, в котором суть осталась прежней, но все остальное подверглось долгожданной модернизации… и все равно кажется, что ничего не изменилось. Да, в Koei так умеют.

Новые временные рамки – с 234 года по 280 – вряд ли вызовут удивление, разочарование, восторг или хотя бы заставят проявить безразличие. А вот появление четвертой действующей силы – царства Цзинь – незамеченным остаться никак не может. Что это дает? Во-первых, список персонажей DW пополнился новыми лицами, и это очень хорошая новость. Во-вторых, очередной плановый редизайн иногда готов сыграть злую шутку – некоторых персонажей просто не узнать. И это тоже правильно.

Каждый уровень предусматривает фиксированный выбор действующих лиц. То есть, если раньше надо было выбрать персонажа и проходить одну локацию за другой, то теперь сюжетный режим предлагает выбрать историю, составленную из множества игровых зон, на каждой из которых могут появиться только предусмотренные сценарием участники. Скажем, история царства Цзинь состоит из нескольких эпизодов, и, проходя их, игрок перепробует всех бойцов и откроет новых, если выполнит необходимые условия. Но отдельных кампаний за каждого героя не будет. Во всяком случае, так говорили на момент подготовки материала.

Преобразование поменьше: отныне перед тем, как вступить в бой, можно будет погулять по городу, купить оружие и броню, пообщаться с NPC. В общем, привет, Strikeforce! Сами битвы нередко будут проходить в несколько фаз, плюс иногда представится возможность посмотреть на происходящее глазами другого персонажа. В общем, звучит сложно, но на самом деле механика DW была переделана не так сильно. Хорошо это или нет, еще только предстоит узнать.

А еще здесь есть Джу Жун! Это успех!



В опросе в ЖЖ девушка под кодовым именем NICE FUCKFACE обошла девушку под псевдонимом GORGEOUS ASS. Кто из них кто, разобраться несложно.



Империи!

Неоднократно упомянутые в статье «надстройки»-Empires – это специальные выпуски сериала, в которых сюжетный режим заменяет режим империй. Игрок на большой карте выбирает участок и персонажа (его также можно создать самому), после чего воюет с соседними регионами, а в финале – и в идеале – становится императором. Чем выше уровень сложности, тем больше болит голова у начинающего полководца. Выбрав Easy, можно просто сражаться с другими военачальниками, но куда как интереснее не жалеть себя, а с головой погрузиться в правление несуществующим государством. Народные восстания, неурожайные годы, браки по расчету, предательства, участие в заговорах, слишком быстрое возвышение и, как следствие, карательный поход против героя, предпринятый действующим императором, – все это, конечно, затягивает.

Плюс, герою необязательно быть правителем. Можно начать как офицер. Скажем, как Цао Пи (допускается также Цао Пэй) при правлении Цао Цао. По мере прохождения сценария придется выполнять разные поручения и дополнительные миссии в качестве наемника. В DW6:E в награду за помощь герой получал очки ранга, а следом и новые звания. Со временем также появляются и новые знакомства. То есть тот же Цао Пи мог присоединиться к одной из внутренних группировок и свергнуть Цао Цао. Впрочем, уйти в самоволку можно и с самого начала, только это невыгодно – собирать царство одному очень тяжело.



Редизайн редизайну рознь. Лысые накачанные мужики вообще не меняются!



Gundam Musou 3 \ Dynasty Warriors: Gundam 3

Давайте начистоту – Dynasty Warriors: Gundam 2 была идеальной игрой про обожаемых миллионами боевых роботов (на самом деле, пилотируемых доспехов, но не суть). Развиваться дальше значило пойти по экстенсивному пути, т.е. наращивать контент или попросту расширяться. Так и получилось. Только один маленький нюанс: изменился визуальный стиль – теперь cel-shading. Как вовремя!

В третьем выпуске появляются долгожданные «современные» модели гандамов, а также сюжеты из сравнительно новых сериалов. Mobile Suit Gundam 00, Mobile Suit Gundam Unicorn, Mobile Suit Gundam 0083: Stardust Memory и After War Gundam X – этого списка должно быть достаточно, чтобы прямо сейчас заказать на сайте японскую версию (или азиатскую, но она в этот раз не сильно дешевле). Кроме того, уже сейчас доступно множество DLC, в том числе и с новыми мехами и пилотами. Цены кусачие, но что делать. Бесплатные дополнительные миссии были только во второй части! И то, кажется, по ошибке европейского отделения компании.

Из других нововведений: теперь игрок может выбирать партнера и вызвать его в случае необходимости (Koei расписалась в неспособности кучки компьютерных напарников как-то повлиять на исход битвы), а базы теперь имеют установленные роли и специальные значки. Например, если захватить участок, который волей сценаристов был назван Newtype Laboratory, хотя выглядит как стройный ряд мусорных контейнеров, то увеличится сила удара героя. Еще есть катапульты и Communication Facility, захватив которые можно вызвать подкрепление.



Dynasty Warriors Gundam – один из самых быстро развивающихся сериалов Koei.

Friendship system была упразднена. Вместо нее теперь система симпатий. Показатель симпатии может расти только вверх, что существенно упрощает дело. Кстати, помимо прокачки по уровням, героям теперь необходимо проходить тренировку и повышать отдельные навыки. За это требуют денежку.

Игра вышла в Японии в декабре прошлого года. Релиз в Европе намечен на лето.













Troy Musou \ Warriors: Legends of Troy

Это не шутка. Хотя если бы существование Warriors: Legends of Troy и было шуткой, то явно несмешной. Хорошо, вот это уже была шутка. Одна очень похожая хохма – Bladestorm: The Hundred Years' War – уже известна геймерам, и назвать ее удачной смогли лишь немногие.

Troy Musou – это распространенное среди японских фанатов название новой игры Koei, которое недавно стало официальным. Ее разработкой занимается не Omega Force, а внутренняя канадская студия. Благодаря этому, несмотря на внешнее сходство, игра имеет ряд неоспоримых достоинств перед собратьями. Например, возможность подбирать оружие прямо на поле боя. Или потрясающие батальные сцены, где лавина врагов сходится с лавиной союзников в равной битве, а герой в это время пытается спасти мир и женщину. Или мужчину, если играть за женщину, хотя она тут только одна, да и та Пентесилея – дочь Ареса, царица амазонок, никому не перепадет и так далее…

В общем, западное видение брутальных экшнов как оно есть. Не верится, что свежий взгляд может навредить Musou-циклу. А вот что действительно может навредить, так это отсутствие свежей информации. Про Warriors: Legends of Troy даже на фан-сайтах Koei редко вспоминают, что уж говорить о тех, кто относится к таким играм с недоверием.

Остается только надеяться, что это не темная лошадка, а полноценный троянский конь, и Koei всем еще покажет.





Zhu Rong shrine thread gogogo!

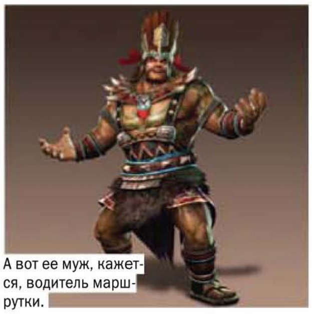
Появление Жу Ронг (на самом деле, Чжоу Жун, но встречается еще и Джу Жун) в списке играбельных персонажей DW7 стало настоящим праздником для ценителей игр Koei. Конечно, жаль, что кампании за южные царства все равно нет. Но это уже неважно – главное, что есть красавица. And she's on fire today!







Она умеет ездить на слонах!



А вот ее муж, кажется, водитель маршрутки.

Samurai Warriors 3 Z \ Xtreme Legends

Если мы и живем в лучшем из возможных миров, то не совсем понятно, почему Samurai Warriors 3 сначала сделали для Wii и выпустили только в Японии, затем – с большим опозданием – издали-таки в Европе, но тут же анонсировали доработанную, улучшенную и вообще самую-самую версию для PS3. Еще непонятно, почему в «Союзе» за SW3 просят 2500 рублей, но это уже из разряда «невероятно, но факт».

Так или иначе, возвращение SW состоялось. Это не тщательная работа над ошибками, но попытка переосмыслить ту часть концепции, которая прихрамывала. Кажется, кто-то ошибся с диагнозом и принялся лечить не то, что нужно. Так, решено было добавить больше новых персонажей, а хорошо знакомых старых… преобразить. Перемены явно недостаточные. В Z-варианте еще больше новых героев, из-за чего происходящее сейчас напоминает пародию на Warriors Orochi.

По части геймплея изменения не столь значительны. Рассказывать о третьем выпуске SW имеет смысл уже после выхода дополненного издания на PS3. **СИ**



Леди Но – жена Нобунаги – опасная женщина!

КОГДА XBOX 360 ТОЛЬКО ПОЯВИЛАСЬ В ПРОДАЖЕ, KOEI БЫЛО НЕЧЕГО ПРЕДЛОЖИТЬ.

Забавные факты и наблюдения











- **На протяжении всей истории Dynasty Warriors ругали за отвратительную, кошмарную, просто чудовищную озвучку в американских и европейских релизах. Смешные интонации вызывают негативную реакцию и сегодня. Но хоть Сима И заткнулся – и то счастье!**
- **Генерал и чиновник эпохи Троецарствия Сяхоу Дунь сегодня предстает в положительном свете, как храбрый и преданный полководец царства Вэй (в отличие от Цао Цао). Эта трактовка получила распространение благодаря роману «Троецарствие», хотя на самом деле никаких выдающихся заслуг, кроме одной, за ним не записано. По легенде, во время битвы в его глаз попала стрела, но он вынул ее и проглотил глазное яблоко, якобы для устрашения врага. Помимо прочего, встречается в карточной игре Magic: The Gathering.**
- **В Dynasty Warriors 5: Empires нередко приходилось по минуте, а то и по две ждать завершения миссии после выполнения всех условий. Это связано с тем, что сообщения от генералов поступали с опозданием, с равным промежутками времени. Поэтому во время крупного сражения приходилось долго выслушивать сообщения с разных уголков карты о том, что давно уже решено или благополучно завершилось.**
- **Нынешний community manager в Tecmo Koei Europe является также создателем крупнейшего фансайта по DW – Koeiwarriors. Он ведет свой блог – inspchin.wordpress.com. А еще он ругается матом и непристойно себя ведет.**
- **Героиня DW7, Ван Юаньцзи, получит дополнительный костюм. Обладатели специального кода смогут скачать костюм сотрудницы Lawson. Пока это предложение действительно только для Японии.**
- **У волков и тигров в DW тоже есть звания. Тигр может дослужиться до генерала!**

ИГРЫ ДЭВИДА КЕЙДЖА: ДО И ПОСЛЕ OMIKRON



Илья Ченцов

Хитрый Дэвид Кейдж создает такие на первый взгляд необычные игры, что их, кажется, просто не с чем сравнивать – разве что друг с другом. Тем не менее, если рассматривать творческую биографию Кейджа в перспективе, легко понять, что его идеи лишь продолжают векторы, заданные французским (да и мировым) игропромом ещё в девяностые.

Увидеть, что Heavy Rain – это обработанная напильником Fahrenheit, легко, однако мы зайдем чуть дальше и займемся анализом пути маэстро от самых истоков. В далекие девяностые годы XX века его звали Давид де Груттола (эльзасец итальянского происхождения), и он под вывеской Totem Interactive писал музыку к играм и не только. Среди его тогдашних свершений – саундтреки к Cheese Cat-Astrophe starring Speedy Gonzales (1995), Timecop (1995) и шутеру с живым видео Hardline (1997). И если приключения стремительного латиномышонка Гонзалеса вряд ли ощутимо повлияли на дальнейшую карьеру Кейджа, то Timecop, а особенно Hardline, уже представляют интерес для исследователя. Обе игры использовали оцифрованную графику, обе были экшнами с научно-фантастическим уклоном (Timecop – платформер, Hardline – «электронный тир»), обе созданы компанией Cryo Interactive – которая, как известно, обычных игр не делала. Timecop сюжетно продолжала одноименный фильм, давая герою Ван Дамма, «темпоральному полицейскому», возможность путешествовать по разным эпохам в погоне за слетевшим с катушек изобретателем машины времени; в Hardline мы управляли Тедом Ирвином, пилотом вертолета, противостоявшим секте с незатейливым названием The Sect (члены её и вовсе назывались сектоидами), «богом» которой

Hardline





Dreams to Reality

Говоря о вероятных источниках вдохновения для Omikron, нельзя не вспомнить Dreams to Reality, фантазийный экшн, разработанный и выпущенный Cryo в 1997 году. Герой этой игры Дункан, как и Nomad Soul, обладал способностью переселяться в другие тела, а путешествовал он в мире снов, где так же эклектично, как в Omikron, смешивались магия и технология.





Слева: В 1999 году эстетика фильма «Пятый элемент» была всё ещё актуальна. Вы только взгляните, во что здесь одеты медик и полицейский! Это даже не Юдашкин, а натуральный Готье напополам с Мёбиусом. (Omikron)

Hardline





Вверху: Робот-полицейский, управляемый Кэй'лом, управляемым Nomad Soul, управляемым игроком, топает по коридорам полицейских же архивов. (Omikron)

(спойлер!) оказывался его изрядно киборгизированный брат. По ходу сюжета у героя появлялись псионические умения вроде теле- и пирокинеза. Тайна этих способностей была связана с детством Теда.

Увидеть здесь параллели с Fahrenheit легко: герой с паранормальными способностями, заложенными в детстве и постепенно развивающимися в ходе игры, страдающий ретроспективными и пророческими видениями; тоталитарный культ техногенного происхождения, угрожающий всему живому; тема отчуждения между братьями. Братьев главных героев даже зовут практически одинаково: Марк и Маркус.

В Hardline также – внезапно! – была эротическая сцена (напомню, с живыми актерами), редкое в те годы явление для непорнографической игры. Легко представить, какое впечатление она произвела на Дэвида. С тех пор во всех его играх герои не упускают случая заняться спонтанным сексом. Хм, ну, или упускают, но, по крайней мере, имеют возможность.

Hardline можно было четко поделить на шутерную и квестовую часть – в первой



В Omikron буквально с первых кадров легко увидеть многие режиссерские решения, впоследствии появившиеся в Fahrenheit и Heavy Rain. И там, и там во вступительных титрах камера летает над улицами мрачного города, предлагая мельком взглянуть, где развернется действие, создавая настроение и демонстрируя суперсовременные технологии. Заметим, что и в Heavy Rain, и в Omikron титры начинаются не сразу, а когда герой в первый раз выбегает на проезжую часть. Там и там они служат неким меняющим настроение мостиком: в Heavy Rain с мажорного на минорное (ну, полагаю, вы знаете, что там случилось), в Omikron песня Боуи New Angels of Promise всё-таки энергична и добавляет оптимизма – возможно, дела героя и плохи, но ему удалось избежать верной смерти и отыграть туториал (в Heavy Rain на самом деле то же самое, но в контексте «лучше бы я сдох»). Подчеркивают его целеустремленность и более динамичное движение камеры, и противоположная стихия – в хите для PlayStation 3 всё заливает дождь, улицы Омикрона же в буквальном смысле извергают пламя.

мы отстреливали врагов, как в какой-нибудь Virtua Cop (выбор оружия, кстати, был весьма солидным для жанра), во второй – ходили по локациям, разыскивали разнообразные ключи и места, куда их можно вставить. В дальнейшем схожую структуру приобрела и Omikron: The Nomad Soul (1999), первая игра Кейджа-режиссёра, созданная основанной им в 1997 году компанией Quantic Dream.

Сегодня Omikron может показаться необычной – история о футуристической антиутопии, где человечество, соблазненное демонами, встало на путь порока, и лишь герою, способному вселяться в чужие тела, под силу взять за рога повелителя всех чертей. Тем не менее, автор этой статьи (я) может назвать еще минимум две игры того же времени и аналогичного содержания: Requiem: Avenging Angel (1999) и Messiah (2000). И если в Requiem вышеописанное умение было лишь одной из множества* доступных герою ангельских сил, то в Messiah на переселениях душ строилась вся игровая механика.

Участие в разработке знаменитых музыкантов (в данном случае, Дэвида Боуи) также не являлось уникальной чертой

* Кстати, помните в превью F.E.A.R. 3 ремарку о том, что до F.E.A.R. в шутерах от первого лица не было замедления времени (bullet time)? Признаю, ошибся – первой игрой, где вам доступна эта чудесная сила, многие считают как раз Requiem (а потом была ещё, например, Chaser).

На самом деле все игры Quantic Dream – это рекламные ролики их студии motion capture, которая вот уже больше десяти лет обрабатывает не только движения всего тела, но и мимику. С переменным успехом.







* Кстати, по мотивам «Кольца Нибелунгов» в 1998 году был сделан ещё и квест от Arxel Tribe, изданный той же Cryo. Arxel Tribe тогда руководил Гийом де Фондомьер, впоследствии ставший сопредседателем Quantic Dream вместе с Кейджем.

продукта: назову хотя бы Queen: The eYe (1998) или Ozzy's Black Skies (последняя, правда, в процессе разработки потеряла поддержку Оззи Осборна и вышла под названием Savage Skies в 2002 году). Уместно будет вспомнить и Ring Cycle (1996), созданную по мотивам опер Вагнера о кольце Нибелунга – пусть в данном случае автор музыки, по понятным причинам, над игрой не работал, зато действие, как и в Omikron, происходило в открытом мире*.

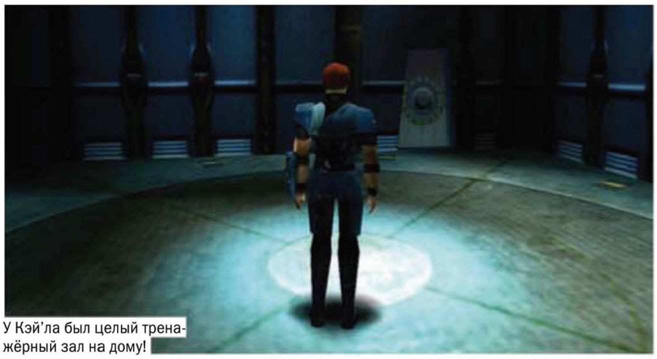
Свободу действий также предлагали вышедшие в 1999 году Shenmue и Outcast. Особенно заметно сходство Omikron с Shenmue: большой город с функционирующими магазинами, барами и прочими заведениями, а также множеством обитателей, к которым можно приставать с глупыми вопросами; смена времени суток и погоды, некоторые аналогичные сюжетные ходы (вроде внезапно прерываемого появлением deus ex machina расследования или использования подружки героя в качестве приманки), а также общее построение игрового процесса по схеме «квазидетективная адвенчура с вкраплениями файтинга» (плюс шутер-секции как наследие Hardline), причем вставки дополнительных жанров происходят строго по сюжету и обладают собственными схемами управления.

На квазидетективности остановимся, кстати, поподробнее. Секрет игр Кейджа в том, что они выглядят, как детективы, но таковыми не являются. Возьмём Omikron – мы с самого начала знаем, что на жизнь героя покушается некое сверхъестественное существо. Преступник обозначен сразу, и сразу же ясно, что средствами Холмса и Пуаро его не поймать и не выследить. Но Кейдж делает финт ушами, разделяя игрока и персонажа. Точнее, всё ещё более запутанно – есть полицейский Кэй'л 669, живущий в городе Омикрон, управляемом суперкомпьютером Иксом. В самом начале Кэй'л обращается к нам,



Справа: Левитирующая кровать, похожая на ритуальный алтарь, странные светильники у стен комнаты и общее оформление в этностиле, плюс обилие одежды на обоих участниках действа… Эротическая сцена в Omikron выглядела, как мистический ритуал (и, слава богу, не требовала активного участия игрока в процессе). Ещё одна отсылка к «Пятому элементу»?

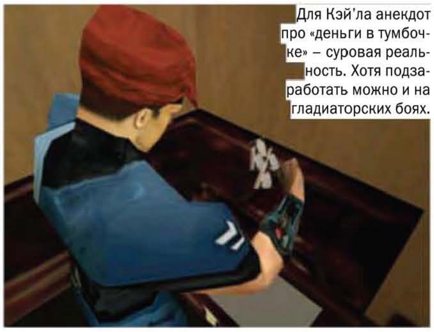
В начале всех игр Кейджа обязательно есть сцена в духе The Sims (заметим, что первая игра этого сериала вышла позже Omikron, лишь в 2000 году), где мы знакомимся с жилищем героя, пока он смотрит телик, пьет пиво (особенно смешно было в Heavy Rain, где неумелый игрок мог провалить такое элементарное действие, как открывание холодильника), пользуется туалетом или душем и, возможно, кормит крокодильчика и занимается сексом с подружкой. В общем, квартирку дают обжить, только чтобы во втором акте под тем или иным предлогом выпнуть Кэй'ла/Лукаса/Итана из неё.



У Кэй'ла был целый тренажёрный зал на дому!



По внугренней мифологии Omikron, игру создал демон Астарот. Но это прозвище к Де Груттоле почему-то не пристало.



Для Кэй'ла анекдот про «деньги в тумбочке» – суровая реальность. Хотя подзаработать можно и на гладиаторских боях.



Эти соски почему-то не пропустили в рубрику Titsbuster. (Omikron)

игроку (вроде бы) с просьбой занять его тело, чтобы помочь ему разобраться с творящимися в Омикроне жуткими делами. Позже в игре всплывают «наши» мысли от третьего лица, вроде «Мне надо узнать, что расследовал Кэй'л». Чьи это раздумья? Явно не полицейского, но и не игрока (компьютеры пока, слава богу, не умеют читать мысли) – значит, какого-то второго персонажа, собственно, Nomad Soul – именно он пребывает в теле Кэй'ла. Ну, как в Messiah был ангелочек Боб, а были разные люди, в которых он вселялся.

Соответственно, поначалу акценты смещаются с расследования, которое вёл Кэй'л, на знакомство Nomad Soul с самим полицейским. Мы узнаём, что Кэй'л с напарником Дэном пытались выяснить, кто виновен в серии зверских убийств и, напав на след, исчезли на несколько дней. Дэна нашли мертвым, и подозрение упало на Кэй'ла. Несмотря на то, что его отстраняют от дела, Кэй'л повторно собирает улики (включая, кхе, образец тканей сверхъестественного существа) и свидетельские показания, которые опять же ведут его к заключению, что во всём виноваты демоны. Естественно, начальство и коллеги не хотят его слушать, однако в ключевой

Тема недоверия официальным властям красной линией проходит через все игры Quantic Dream. Если даже полицейские не оказываются самим чёртом во плоти, то уж обязательно несправедливо обвиняют героя не меньше как в убийстве. Идеальный служитель порядка по Кейджу обязательно отпустит преступника при первой возможности, а ещё лучше – сам вступит в ряды борцов с новым мировым порядком. На снимках – неидеальные служители порядка из Omikron и Heavy Rain.





Единожды облегчившись, Кэй'л больше не захочет в туалет до самой смерти. (Omikron)





Слева: После долгой пробежки герой картинно пытается отдышаться, уперев руки в колени.

А такой в Omikron Боуи.





И такой тоже.

Вторая глава Omikron: смена обстановки, смена тела.



момент ВНЕЗАПНО появляется таинственная дама в капюшоне и... что называется, «для тупых» повторяет, что во всём виноваты демоны, заодно подробно объясняя, каков их коварный план и несколько менее подробно – как с ними бороться. Даме можно ответить: «Но это всего лишь видеоигра», на что она разражается тирадой в духе «Да, тебе это может казаться видеоигрой, но для нас это реальный мир, а демоны создали портал в этот мир, замаскированный под видеоигру, чтобы заграбастать твою душу». Те стойкие геймеры, что в этот момент не помирают со смеху, получают возможность сделать своего Nomad Soul членом подпольной организации борцов с нечистью – правда, в другом теле, так как Кэй'л 669 погибает в конце первой главы (либо, если постараться, ещё раньше).

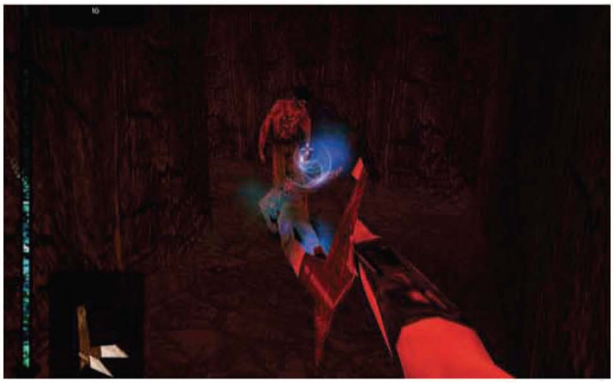
Как видим, уже в Omikron во всей красе видно неумение Кейджа рассказать не только детективную, но и вообще сколько-нибудь связную историю. Похоже, при написании сценариев он пользуется принципами музыкальной композиции, где чередование тем определяется не логическим развитием повествования, но законами гармонии и желанием воздействовать на эмоции игрока. Кейджу совершенно неинтересны детали полицейских расследований, но ему очень хочется передать игроку ощущение азарта, которое чувствует детектив, идущий по следу, и страх преследуемого преступника, и растерянность жертвы, так что Кэй'л является и первым, и вторым, и третьим. Осознав некоторую шизоидность ситуации (в интервью Кейдж, кстати, открыто признается, что ему интересна тема шизофрении), режиссёр попытался «поправить» дело в Fahrenheit, разнеся роли детектива и подозреваемого – в результате нам пришлось прятать улики в первом акте, чтобы осложнить себе задачу во втором, – хотя и там с самого начала было понятно, что преступление имеет сверхъестественную при-

Эволюция мордобоя по Кейджу. Только одна из этих сцен управляется, как файтинг.











Вверху: Образец тканей демона нам нужен не для экспертизы, а для создания оружия против демонов... а также геймеров-зомби. (Omikron)

Слева: Разделение картинки в Fahrenheit (и позже в Heavy Rain) было действительно полезным и интересным нововведением.

роду, и обычное детективное расследование результатов не даст.

Продолжая аналогию, можно сказать, что персонажи для Кейджа – лишь инструменты, и он легко меняет их по ходу пьесы, лишь бы довести мелодию до конца. И если в Omikron, переходя из тела в тело, мы, по крайней мере, оставались тем же Nomad Soul, то в Heavy Rain, как в «Прощальной симфонии» Гайдна, в последнем акте из четырех героев-инструментов мог «звучать» лишь один, причём любой.

Да, в своей последней игре Кейдж нарушает, кажется, все каноны детективного жанра. Если пройтись по знаменитым «правилам ван Дайна», можно легко заметить, что не соблюдена примерно половина из них: от «детектив должен быть только один» до «не нужно приплетать ещё и любовную историю» – и это притом, что автор недрогнувшей рукой вымарал из сценария сверхъестественные элементы (в первоначальной версии Heavy Rain помутнения сознания Итана Марса объяснялись тем, что у него установилась телепатическая связь с убийцей, как в Fahrenheit). Разумеется, сокращения не прошли бесследно для сюжета, оставив в нем дополнительные дыры. Но повторюсь: как и предшествующие игры Дэвида Кейджа, Heavy Rain – не детектив, а некая имитация. Управляемый игроком фэбээровец Норман Джейден (фамилия Jayden, похоже, с небольшими изменениями собрана из имен омикроновских полицейских: Kay'l и Den) может вести свое расследование сколь угодно плохо или сколь угодно хорошо – некоторые выводы, которые он делает, никак не вытекают из доступной игроку информации; с другой стороны, некоторые улики он почему-то не может проработать. Более успешная, на первый взгляд, сыскная деятельность Скотта Шелби оказывается ещё большим балаганом. Для автора важнее отношения между героями: Джейденом и Блейком, Скоттом и

Quantic Dream также работала над игрой Quark, где мальчик Ваки и девочка Уна пытались спасти мир, действуя в параллельных реальностях. Проект был закрыт.





Лорен, Итаном и Мэдисон. Но он опять же выстраивает их «музыкальным» образом, пофрагментно: «Allegro: Л. выставляет Ск. за дверь»; «Moderato: Л. приходит к Ск. за помощью»; «Vivo con brio: Л. помогает Ск. в расследовании». Скрипка в третьей части симфонии не помнит, что она играла в первой, – так стоит ли удивляться, что персонажи Heavy Rain в каждой новой сцене действуют без оглядки на то, что происходило до этого?

Однако более серьёзная проблема Heavy Rain в том, что это и не игра вовсе. Это дистиллированная версия Omikron, в которой игрок выведен за скобки в ещё большей степени, хотя об этом явно и не говорится. В Omikron прохожие реагировали, если вы сталкиваетесь с ними; в Heavy Rain есть несколько сцен, где героям надо проталкиваться сквозь толпу. В Omikron можно было переключить такси-слайдер на ручное управление и ехать против движения, неуклюже руля машиной; в Heavy Rain езда по встречке – одно из испытаний «убийцы-оригамщика». В Omikron Кэй'л участвовал в перестрелке с грабителями в супермаркете, а с их главарем сходился в рукопашном бою; в Heavy Rain Скотт Шелби становится свидетелем ограбления магазина, и, как и в Omikron, игра продолжается независимо от того, насколько успешными будут попытки героя справиться с налётчиком. В Omikron каждая встреча Кэй'ла с демоном превращается в драку на кулачках; в Heavy Rain есть несколько персонажей, появляющихся только для того, чтобы подраться с тем или иным главным героем.



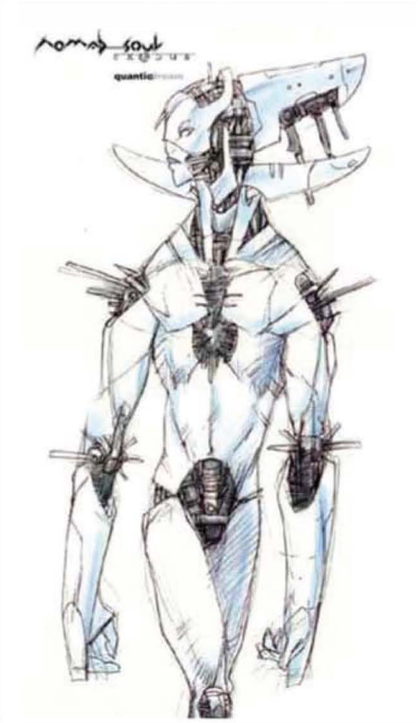
Вверху: Поддержание «шкалы здравомыслия» на должном уровне было одной из первоочередных забот в Fahrenheit. В Heavy Rain от здравомыслия избавились.

Герои Кейджа редко носят головные уборы в ненастную погоду. Оттого и страдают.









Новости о разработке сиквела Omikron появлялись с самого выхода оригинальной игры и до недавнего времени, но ничего конкретного о текущем состоянии проекта по-прежнему неизвестно. Впрочем, надеюсь, что эта статья поможет понять, что идеи Omikron на самом деле получили некоторое развитие в следующих играх Quantic Dream.

Geisha



Уроженку Мартиники Мюриэль Трами называют «французской Робертой Вильямс» за вклад в развитие квестового жанра в стране. Трами, безусловно, стоит посвятить отдельный материал, однако сейчас мы вспомним одну из её эротических адвенчур, Geisha (1990), большей частью состоявшую из мини-игр, аллегорически представлявших разные ступени сексуального контакта. Одна из них, «Caress», впрочем, была не такой уж иносказательной – в ней требовалось подобрать последовательность воздействий на мужской организм, доводящую «пациента» до экстаза. Все возможные стимуляции были пронумерованы, так что задача сводилась к угадыванию пятизначного числа за ограниченное число попыток – но, разумеется, самый смак был в том, что подсказки эти изображались телодвижениями фотографически корректной мадмуазель, хватающей довольно схематичного человечка за что попало. Чем ближе к правильному ответу была догадка, тем более длительным был петтинг. Вряд ли Дэвид Кейдж (которому в момент выхода Geisha был 21 год) не был знаком с этой игрой, и схожесть механики «Caress» и знаменитой сцены секса в Heavy Rain трудно не заметить.

Разборка в магазине в Omikron...



Таким Дэвид Кейдж предстал перед нами в демоверсии Fahrenheit. Таким многие из нас его и запомнили.



... и в Heavy Rain.



Основная разница между прототипами из Omikron и их версиями из Heavy Rain в том, что в последней игре гораздо заметнее, что игрок не принимает участия в происходящем, а словно бы крутит ручку киноаппарата (собственно, нам очень часто приходится именно вращать аналоговую рукоятку, чтобы совершить какое-нибудь тривиальное действие). Такое ощущение, что Кейдж, как и геймеры, правильно понял, что файтинг и шутер в Omikron – так себе, и альтернативные схемы управления для них положительных очков игре не добавляют, но вместо того, чтобы улучшить боевую составляющую, он упростил её, унифицировав с основным «квестовым» режимом (также упрощенным). Продолжая музыкальную аналогию: Кейдж перезаписал свои старые сочинения на современном оборудовании, порезав на сэмплы. В Omikron мы, по крайней мере, играли по его нотам (и имели некоторый простор для импровизации), так что несовершенство инструментов и примитивность мелодий были не так уж важны – важнее было ощущение, что это именно мы дуем в эту дудку и у нас получается какая-никакая музыка. Fahrenheit же и Heavy Rain состоят из гораздо более крупных готовых сэмплов, и мы уже можем оценить их качество в отрыве от собственного умения играть. Мы видим странности в сюжете, погрешности в анимации и карикатурность (или вообще отсутствие) характеров – видим, что пьеса-то так себе. Многих, конечно, привлекает «новизна» механики: как же, файтинг, шутер, гонка управляются совсем не файтинговым-шутерным-гоночным способом, выглядят круче, да к тому же и проиграть нельзя. Но новаторство автора Heavy Rain сродни выдумке композитора Джона Кейджа (интересно, не в его ли честь Де Груттола взял псевдоним?), написавшего пьесу «4'33''», в которой на протяжении четырех с половиной минут музыканты не издают ни звука. СИ



Наталья Одинцова

Интервью: Кадзухико Абе



Мой коллега Евгений Закиров в прошлом номере «СИ» написал, что едва ли не большинство самых ценных для него игр прошедшего года созданы компанией Capcom. Между тем для самой Capcom этот период оказался далеко не самым безоблачным: из компании ушел Кейдзи Инафуне, не все новинки оправдали возложенные на них ожидания. Что сейчас происходит в Capcom и в особенности в ее западных филиалах? За ответами мы обратились к Кадзухико Абе, президенту европейского и американского отделения.

Есть ли различия в политике Capcom в США и в Европе?

Стратегии очень похожие. На самом деле я поощряю плотное взаимодействие команд и совместную работу. Есть некоторые исключения: например, Moto GP имеет разную степень привлекательности для пользователей в Европе и в США. А проекты по лицензии Marvel воспринимаются в Америке на «ура» , но европейские игроки относятся к ним гораздо прохладнее. Однако в целом Capcom стремится создавать игры, которые будут интересны на обоих континентах.

Насколько я знаю, Capcom собирается реструктурировать исследовательский отдел. Как это отразится на зарубежных офисах?

Capcom Japan, по сути, уже реструктурировала это подразделение. Поскольку барьеры, препятствующие созданию мультиплатформенных игр, снизились, мы решили присоединить отделы, занимающиеся онлайном и мобильными платформами, к потребительскому исследовательскому департаменту. Это благотворно повлияет на зарубежные офисы, потому что еще больше игр будет разрабатываться для западных стран.

Как Capcom выбирает западные студии для сотрудничества? Например, как вы начали работать вместе с Ninja Theory над Devil May Cry?

Capcom продолжает пристально следить за студиями, которые создают высококачественные игры и близки по духу и по структуре к нашему исследовательскому отделу. Ninja Theory соответствует этим критериям и мы рады работать с этой компанией.

Каким образом Capcom выбирает старые сериалы для возрождения? Я обожаю Breath of Fire, но с 2002-го не выходило новых частей этого цикла ...

Есть целый ряд параметров, которыми мы руководствуемся при принятии таких решений, но главными являются реальный спрос и то, как мы можем использовать современное «железо» для создания захватывающего игрового процесса.

Ёсинори Оно (Yoshinori Ono) сказал, что PC-версии Super Street Fighter IV не будет из-за высокого уровня пиратства на этой платформе, но другие игры Capcom продолжают выходить на компьютерах. Вы планируете проводить более жесткую политику в отношении PC-версий или SSF IV является исключением (и почему)?

Оно-сан совершенно верно отметил высокий уровень пиратства на PC: на некоторых рынках это грозит низкой отдачей от инвестиций. В качестве контрмеры мы собираемся повысить безопасность коробочных версий. Кроме того, планируем улучшить качество локализации, что обычно ослабляет пиратство. Кстати, не исключено, что PC-версия SSFIV все-таки появится.

Давайте поговорим о сериале Monster Hunter. На Западе он популярен, но совсем не так, как на родине. Какова причина, на ваш взгляд?

На мой взгляд, есть две причины, объясняющие это. Японские геймеры любят комплексные игры, думаю, как и русские. А еще у нас обожают играть, находясь физически рядом с другими участниками – неважно, идет ли речь о кооперативном или соревновательном режиме. В Европе же предпочитают сражаться в онлайне. Для немца или француза противостоять приятелю в игре, если до того – рукой подать, не слишком типично. Правда, хочу сказать, что Monster Hunter постепенно набирает популярность в Европе, и мы, безусловно, продолжим продвигать проект, учитывая западный менталитет.

Как Capcom принимает решения относительно локализации консольных проектов в Европе на других языках, помимо основных пяти? Например, PC-версия Devil May Cry 4 была локализована в России, но версии для Xbox 360 и PS3 – нет.

Я знаю, это выглядит странно, что Capcom переводит игры для приставок и портативных консолей всего лишь на несколько языков, но ситуация изменится в ближайшие годы, и количество поддерживаемых языков возрастет. В будущем мы собираемся увеличить наши продажи в России, Польше и ближневосточных странах, а для этого потребителям нужно предлагать локализованные версии.

В прошлом некоторые игры для PC адаптировались выборочно: перевод был хорошим, издержки – невысокими, а доход – весьма неплохим. Однако для этого необходимо предоставить исходный код игры, а нам очень важно, чтобы данные были надежно защищены. Раньше мы не всегда могли гарантировать это, но по мере внедрения новой технологии шифрования Capcom очень быстро догонит других издателей, которые предлагают более богатый выбор языков.

Как онлайновая дистрибуция и загружаемые дополнения изменят рынок в ближайшие пять лет? Есть ли будущее у традиционных коробочных версий?

Существуют совершенно четкие рыночные ниши для обоих вариантов, и я уверен, что игры для следующего поколения приставок и портативных консолей будут поставляться и на физических носителях. Тем не менее, розничные продавцы должны быть готовы к консолидации, им необходимо разработать собственную цифровую стратегию. Но таким же образом, и издатели должны обратить более пристальное внимание на цифровую дистрибуцию.

У Capcom есть онлайновый мерчандайзинговый магазин в США. В нем можно заказать сопутствующие играм товары (коллекционные предметы, фигурки, одежду и т.д.) даже если вы живете в Европе, но стоимость доставки слишком высока. Рассматривался ли вопрос открытия такого магазина и в Европе?

Да, надеюсь, это произойдет в будущем году.

Каким вы видите присутствие Capcom в США и в Европе в ближайшие пять лет?

Прежде всего, я ожидаю увидеть рост продаж от существующих и новых франшиз. Capcom инвестирует значительные средства и в то, и в другое, и получить отдачу от них мы ожидаем как раз в течение ближайших пяти лет. Кроме того, как я говорил ранее, мы будем развивать направление локализации и выходить за пределы традиционных западноевропейских рынков. И последнее. Я не могу назвать точных цифр, но, вероятно, 30% дохода Capcom будет получать от цифровой дистрибуции, с последующим увеличением этой доли. СИ



Интервью: Коити Ёцуй

Коити Ёцуй почти не известен западным геймерам, в отличие от Хидео Кодзимы или Хиронобу Сакагути. Но при этом его творческий путь – едва ли не из самых интересных в игровой индустрии. Он начал карьеру в Capcom, где участвовал в работе над несколькими аркадными хитами, и в итоге под псевдонимом Isuke создал легендарный платформер Strider Hiryu. На сегодняшний день у него за плечами еще и ретро-адвенчура Nostalgia 1904, пазл про обезвреживание мин Suzuki Bakuhatsu, а также Otoshi Deka, квест для DS. И сейчас Ёцуй, в партнерстве со Square Enix, делает Necromachina, скачиваемую игру для четырех участников, вдохновленную Strider и другими классическими аркадными экшнами. О ней я и расспросила его на встрече в Токио этой зимой, а заодно узнала, как ветеран геймдизайна относится к происходящему сейчас в японской индустрии развлечений.

О Necromachina – и не только



Хайди Кемпс

Давайте поговорим о Necromachina, она же Moon Diver. Для начала – скрыт ли в названии игры какой-то особый смысл? И почему в разных регионах ее поразному именуют?

К.Ё.: Примерно то же произошло с оригинальной Strider. Изначально в японском офисе думали издать ее на Западе как Falcon, считая, что американцам не понравится слово Strider. Но когда мы спросили коллег из американского отделения Capcom, те ответили: «Да вы что, Strider – отличный вариант» *смеется* В этот раз наш продюсер – из Square Enix, и сперва он придумал название Moon Diver. Но, очевидно, в других отделах посчитали, что Necromachina для иностранцев звучит заманчивее. Так что, как видите, какого-то более глубокого смысла в этих различиях нет.

Так получается, названия не имеют отношения к сюжету и теме игры?

К.Ё.: Они соответствуют ее духу, вписываются в образ. Отсылок к сюжетным событиям в них не содержится.

Как так получилось, что Square Enix стала вашим партнером в этом проекте?

К.Ё.: Мне позвонил г-н Андо из Square Enix и спросил, не хочу ли я с ним сотрудничать. Его внимание привлек успех Castle Crashers: он захотел сделать что-нибудь подобное и подумал, обращаться стоит прежде всего к людям, которые такими проектами занимались в 80-х.

Но ведь жанр сильно изменился с тех пор, как вы в последний раз делали экшн в аркадном духе. Cannon Dancer ведь вышел в 1996-м. Как вам сейчас работать над подобной игрой – не сложно?

К.Ё.: Я забыл практически все о том, как они делаются! *смеется* К счастью, сейчас есть YouTube. Наша команда посмотрела записи прохождений Strider и похожих экшнов на YouTube; увиденное помогло нам определиться с базовыми принципами геймплея.

Кажется, это первый продукт от вас, в котором мультиплееру отводится значительная роль. Каково это – разрабатывать игру для нескольких участников?

К.Ё.: Из-за планирования, бюджета и тому подобных вещей, мультиплеер, возможно, не вполне будет соответствовать нашим первоначальным грандиозным задумкам. Но одиночный режим мы сделали очень насыщенным. И вопреки оригинальным планам (а мы хотели сделать стратегическую игру на четверых) в целом игра получилась больше party-style.

Но не в духе Smash Brothers или Mario Party.

К.Ё.: Я в них почти не играл, так что не знаю! *смеется* Участники не дерутся между собой – просто вы с друзьями собираетесь, дурачитесь, время весело проводите.

Но ваши прежние игры славились одиночными режимами – люди даже пытались рекорды ставить, спидраны делали. С Necromachina так произойдет?

К.Ё.: Ваш персонаж, скорее всего погибнет во время прохождения. Невозможно завершить игру так, чтобы он не умер.

То есть, это как в Makaimura?

К.Ё.: Еще сложнее, чем Makaimura!

Ух ты! Смелое заявление!

К.Ё.: "Хард» мы сделали особенно злым! Я кое-что припас для геймеров, которые выберут этот режим. Знаете, что-то вроде ловушки... Но легкий режим вполне человечен, специально для тех, кому просто историю узнать хочется.

Здорово! Насколько сильно вы влияете на графику и дизайн персонажей?

К.Ё.: В целом, я мало отношения имею к внешнему облику игры, но я даю разработчикам задания – какие объекты создать и разместить на уровнях, какие декорации сделать.

Думаю, не все осознают, что двухмерный экшн с трехмерной графикой требует совсем другого подхода, чем игры со спрайтовой графикой. Анимировать модели приходится иначе, ритм геймплея меняется. Вы впервые работаете с таким сочетанием – 3D графика и 2D-система передви-



жения – с какими трудностями сталкиваетесь?

К.Ё.: Для этой игры приоритетным был 2D-экшн, а не трехмерность моделей. Если делать акцент на 3D, то сразу возникают проблемы. В двухмерном мире прыгать с платформы на платформу просто. Возникает эффект «фальшивой глубины» – за счет того, что можно проходить через стены или прыгать сквозь платформы. Если воспроизвести это в 3D, то зрелище получится странное. Поэтому мы сосредоточились на экшне.

?Но например, для 3D-моделей нужно больше фреймов анимации по сравнению с 2D-спрайтами. Многие не осознают, как это меняет ритм игры.

К.Ё.: Да, для двухмерного персонажа достаточно нескольких фреймов. Ведь в 2D приятней выглядит такое: жмешь на кнопку и герой сразу атакует. В случае с 3D-моделью чересчур сложные движения нормально интегрировать не получается. Я очень тщательно следил за тем, как подобные вещи воплощаются в жизнь. Например, в Strider есть такой удар – будто дуга на экране вспыхивает – нам он потребовался, чтобы показать, насколько быстро персонаж умеет нападать, как он способен разрубить что-нибудь напополам в одно мгновение. Если попросить это отмоделировать в 3D, то вам полностью анимируют всю последовательность движений. На бумаге звучит хорошо, но в игре смотрится плохо – слишком плавно (*похожее подметил и Ёсинори Оно, рассказывая о создании Street Fighter IV. Тогда для более соответствующей духу SF анимации авторы попросту сократили число фреймов. – Прим. ред*) И я всем сказал: «Не делайте так!»

?Как вы начинаете разработку скачиваемой игры? Процесс чем-либо отличается от подготовки к созданию коробочного продукта?

К.Ё.: Коробочные продукты могут быть больше по объему файлов, стоят дороже и на разработку тоже может уйти очень много. Со скачиваемыми играми сразу встает вопрос об ограниченном объеме – нельзя превысить определенный лимит. В то же время ожидается, что новинка будет соответствовать определенным стандартам – не будет выглядеть как продукт для предыдущего поколения приставок.

?Я бы не сказала, что это всегда так – компании вроде Cave сейчас часто перевыпускают свои старые аркадные игры в виде скачиваемых.

К.Ё.: Думаю, все определяют расходы. Мы не можем много просить за продукт, и не можем слишком много потратить на его разработку. Но даже когда дело касается коробочных продуктов, тоже нужно бюджет с умом тратить. Знаете, когда я делал первые шаги в геймдизайне, мы хотели сделать столько всего, что «железо» попросту не могло потянуть! А теперь «железо» стало очень мощным – мы можем осуществить свои задумки, но это стоит бешеных денег, денег, которые не всегда удается найти. В этом смысле цифровая дистрибуция – отличный компромисс.



Справа: Necromachina появится и в PSN, и на XBLA.

?Да, думаю, именно поэтому сейчас столько разработчиков увлеклись iPhone и социальными играми.

К.Ё.: Действительно. Среди этих игр часто попадается немало интересных (по концепции).

Партнерство со Square Enix

?Интересно, что именно Square Enix взялась издавать Necromachina. Ведь у нее все еще репутация компании, которая специализируется главным образом на RPG.

вмешивается Хироаки Ивано, продюсер Necromachina

Хироаки Ивано: Вам нужно мыслить чуть более стратегически. XBLA предоставляет большую свободу для экспериментов – даже для больших компаний вроде нашей. Мы можем делать менее масштабные, но от этого не менее интересные проекты – возможно, они не принесут компании миллион долларов, но в этом ничего плохого нет. В этом смысле не так уж важно, кто именно выступает издателем. Мы обратились к Ёкуй-сану, потому что он сделал много отличных игр в этом жанре (двухмерные экшны). Так что в этом смысле проблем нет.

?Вообще лично мне всегда казалось, что Necromachina логичней выглядела бы в подборке игр от Taito.

Х.И.: *смеется* Я понимаю, что у геймеров-ветеранов уже сложилось определенное представление о компаниях и том, чего от них ждать. Я уверен, что когда издательство поставляет на рынок только игры определенного типа, это воспринимается как норма. И да, наша сила в RPG, но сейчас это определенно не единственный жанр, который нас интересует. Мы – очень крупное издательство. Мы работаем с Ёкуй-саном, чтобы сделать нашу подборку игр более разнообразной.

?Но мне вот что интересно – когда Strider планировали, то предполагалось, что одним произведением дело не ограничится – будет и манга, и аркадная игра, и игра для NES. Для тех времен это было необычно, а сейчас – норма. И Square Enix – компания, широко известная подобными проектами (Fullmetal Alchemist, Kingdom Hearts, Dragon Quest и Final Fantasy). Как вы думаете, было бы интересно, если бы похожим образом обошлись с Necromachina?

К.Ё.: Когда разрабатывали Strider, подобное могло произойти только по настоянию продюсера – у него должны были быть амбиции. Но сейчас так поступают всегда. У меня нет каких-то таких великих замыслов в отношении Necromachina. Если игра окажется популярной, смежных проектов не избежать. Меня такая перспектива радует – было бы здорово!

?На какое число назначен релиз?

Х.И.: Пока дата не определена, но мы думаем, что выпустим игру этой весной.

?Но в это же время выходит 3DS.

Х.И.: Нуда

К.Ё.: И Portal 2. *смеется* Может, нам нужно еще поразмыслить над этим…

?: Но по крайней мере вы не тягаетесь с Monster Hunter

К.Ё.: *смеется*

Любовь к странным играм

?Давно от вас не было крупных проектов. Чем вы занимались последние десять лет?

К.Ё.: Такова природа этого рынка – продумываешь концепцию, находишь того, кто рассмотрит твое предложение, возможно, сначала получишь согласие. А потом что-нибудь случается, и проекту так и не дают зеленый свет. Или его не удается завершить. Так у меня последние десять лет жизнь и текла.

?Наверное, могу понять почему – у вас концепции часто довольно своеобразные, мало издательств сейчас готовы так рисковать.

К.Ё.: Это комплимент? *смеется* Да, вы правы. Издателю нужно думать о многих вещах, и иногда творческие замыслы и бизнес не сочетаются.

?Не расстраивает вас такое положение дел? Сейчас на рынке нуда меньше экспериментальных

вещей, чем во времена 16- и 32-битных платформ.

К.Ё.: Да, очень расхолаживает! Удивить игрока чем-то – это один из самых важных элементов в игре. И этого очень сложно добиться в наши дни, потому что… ну, даже когда вам говорят, что вас что-то удивит, то так обычно не происходит.

?Очень много нового «железа» появляется – 3DS, Kinect и т.д. А игры как будто застыли на месте, многие сериалы используют схожие идеи. Как вы думаете, что должно произойти, чтобы на рынке стали поощрять появление игр с оригинальными концепциями, чтобы покупатели не боялись пробовать новое?

К.Ё.: Если Square Enix одобрит еще несколько моих предложений, индустрия будет спасена *смеется* Но пока они что-то не спешат! Мне хотелось бы увидеть, как больше высокобюджетных игр становятся успешными, но нам не нужно так уж много их.

?Вы работали в очень разных жанрах. Какие предпочитаете? Или вам это не принципиально?

К.Ё.: Мне нравятся… странные игры *смеется*

?Например?

К.Ё.: Очень многое из того, что мне нравится, такие странные, совершенно с бухты-барахты… их всех в последний момент отменяют. Но восторг, чувство «а вдруг в этот раз все-таки опубликуют!» – ни с чем не сравнить!

?Мне бы хотелось в такое сыграть!

К.Ё.: Если начальники пропустят, вам это удастся!

?Вы не думали последовать примеру инди-разработчиков, западных или соотечественников?

К.Ё.: Думал и все еще думаю, ведь сейчас этот путь стал очень доступен. Проблема в том, что я не технарь. Если бы я больше знал о техническом аспекте, то и медлить бы не стал!

?То есть вы дизайнер, а не программист

К.Ё.: Да

Будущее 2D-экшнов и аркадного рынка

?Как думаете, есть еще возможность расширить аудиторию поклонников экшнов в ретростиле? Или же ими теперь увлекается только малочисленная группа фэнов и она крупнее не станет?

К.Ё.: Как геймдизайнер, я не хочу думать об играх как о чем-то, что нравится определенной группе населения или определенному рынку. Я просто хочу сделать что-нибудь увлекательное, что запомнится именно благодаря своей увлекательности. А волноваться насчет роста аудитории можно и после того, как ваша веселая игра выйдет. Я геймдизайнер старой закалки! *смеется*

?К слову о геймдизайнерах старой закалки. Я знаю, вы много работали над разными аркадными играми, а за последние 20 лет аркадный рынок в Японии очень сильно изменился. Что вы по этому поводу думаете?

К.Ё.: Самое важное – адаптироваться к меняющимся условиям. Невозможно вернуть былое. Когда для домашних консолей стали выходить такие же игры, как и для аркадных автоматов, без потери качества, те развлечения, которые предлагали аркадные залы, в одночасье перестали годиться. Естественно, этот тип платформ должен развиваться другим путем. А сейчас вот на домашних платформах мало инноваций – нужно и на этом фронте что-то делать. Если ничего не предпринимать, то в итоге и совсем из бизнеса уйти можно.

?Вам не грустно, что игры вроде Strider и Cannon Dancer на сегодняшнем аркадном рынке преуспеть не могут? Вообще жаль, что какие-то аркадные жанры потеряли популярность?

К.Ё.: Вообще в идеале я бы хотел создать новую игровую систему – кардинально меняющую наше представление об интерактивных развлечениях, что-то совершенно необычное. Но это мечты. Nechromachina получилась классной, я ею очень горжусь. Но поскольку она – в каком-то смысле экскурс во времена 2D-экшнов, то это не самый хороший пример тех инноваций, которые я бы хотел увидеть. Но как игра – просто супер! *смеется*

?Я буду в это верить!

К.Ё.: Я думаю, 2D-игры никогда не исчезнут. Я осознал это, когда работал над Necromachina. Их будут делать еще долгие годы, потому что это практически как наука. В этих играх есть нечто совершенное, они очень хорошо «цепляют», функционируют – а такие вещи не отбрасывают. Взять, к примеру, фильмы – они становятся сложнее, развиваются технологии съемки и монтажа, но в основе все равно остается игра актеров и стремление вызвать эмоциональный отклик у зрителя.

?Ну, если взять старые фильмы… даже сейчас, спустя 70 лет, люди все еще считают «Гражданина Кейна» одной из лучших кинолент. И среди игр есть такие нестареющие хиты.

К.Ё.: Ох, не сравнивайте мои игры с «Гражданином Кейном», пожалуйста. *смеется*

?Я думала о том, как люди восхваляют старые игры Nintendo, многие старые игры Capcom, над которыми вы работали.

К.Ё.: Да. Но нельзя останавливаться, нужно работать дальше!

Взгляд ветерана

?Что изменилось для вас в современном геймдизайне – по сравнению с тем, как вы раньше работали?



К.Ё.: Я уже в этом бизнесе больше 20 лет. И теперь, когда я стал старше, люди чаще прислушиваются к тому, что я говорю, когда я рассказываю им, что делать. 20 лет назад я никак не мог их внимание привлечь, а теперь – пожалуйста! Нет, конечно, и сейчас есть отдельные упрямцы… В целом да, у меня до сих пор есть проблемы – как объяснить свое видение другим. Иногда просто не получается, что бы ты ни делал.

?Очень многие из тех, с кем вы в Capcom работали, в последние несколько лет ушли из компании и стали сами пробивать себе дорогу. Вас это удивило или вы считаете, это неизбежно?

К.Ё.: Я каждого из них знаю лично. И поскольку мы так тесно общались, сюрпризов не было – каждый человек избрал тот путь, в который верил. Но это люди, про которых вы знаете, потому что они известны. На каждого такого геймдизайнера приходится 10 или 20 талантливых специалистов, о которых вы вообще никогда не слышали, а они много работали над играми в те годы – и не стали независимыми, по-прежнему работают в компании. Важно это осознавать.

?Вы не ностальгируете по временам, когда работали в Capcom?

К.Ё.: Вообще я там только три года проработал. Меня часто о том периоде спрашивают, но я тогда был сравнительно молод, так что у меня нет каких-то особых воспоминаний. Но это было моей первой школой, там я делал первые профессиональные шаги, а первую школу всегда вспомнить приятно.

?Я действительно считаю, что игры, которые вы с коллегами тогда сделали, были очень запоминающимися и повлияли на многое.

К.Ё.: Да, у меня такое чувство тоже, что тогда мы на коне были. Возможно, мне до сих пор предстоит превзойти Strider, и мне несколько грустно от того, что я пока ничего более сильного не сделал.

А как, Necromachina затмит Strider?

К.Ё.: Ну… это другая игра. Вот и все, что я могу сказать *смеется* Техничная, хорошо продуманная, но по напряжению, возможно, это шаг назад (по сравнению со Strider).

Что вы подразумеваете под «напряжением»?

К.Ё.: Страсть – историю, драматический апломб, то, как выглядит вселенная.

Не расскажете поподробнее, что еще отличает Necromachina от Strider?

К.Ё.: Это определенно не Strider, но по замыслу она должна напомнить Strider – вызвать те же чувства, что возникали у вас, когда вы играли в Strider много лет назад. Знаете, ведь ретроигры – страшные!

Что?

К.Ё.: Да! Для меня, разработчика, они страшны тем, что люди хранят о них такие теплые воспоминания. Для них эти игры куда лучше, чем они на самом деле есть.

О, согласна на все сто.

К.Ё.: Да, и это просто жутко. На мой взгляд, управление в Necromachina гораздо лучше и интуитивнее, чем что-либо в Strider. Но покажите ее фэну Strider, и он останется недоволен. Такова страшная сила ретроигр.

Какие игры, вышедшие в последние годы, вам самому очень понравились?

К.Ё.: Portal меня очень впечатлил. А еще мне понравились Ninja Gaiden и Bayonetta. Мне по вкусу такие экшны. Можно сказать, что я «знакомился с конкурентами»… *смеется* Но я все-таки делаю 2D-экшны, а это совсем другое.

С каким «железом» и устройствами было бы интересней всего поработать в будущем?

К.Ё.: GPS!

GPS?

К.Ё.: Да!

То есть, думаете в направлении дополненной реальности?

К.Ё.: Да, мне такие вещи нравятся.

Интересно. Но сколько портативных платформ сейчас поддерживают GPS? iPhone, и вот у PSP был GPS-модуль…

К.Ё.: На самом деле, я не знаю. Но с технологиями для домашних игр, на мой взгляд, все сейчас хорошо. Как геймдизайнер я получаю все необходимые для моей работы инструменты. Но всегда нужно присматриваться к другим вариантам, и отсюда мой интерес к GPS.

Когда вы занялись геймдизайном, то жили в Осаке. А потом переехали сюда в Токио. Интересно, эти города как-то различаются между собой по культуре разработки? Так часто бывает в США и Европе.

К.Ё.: В моем случае, различались и культура, и целевое «железо». Правда, в Осаке я работал довольно давно, это нужно учитывать. Но когда переехал в Токио, то первое, что подумал, было.. «Эти люди совсем не так упорно работают!» *смеется* Когда я смотрю на студии вроде Platinum Games (*которая располагается в Осаке. – Прим. ред.*), у меня складывается впечатление, что я вижу команду творцов-единомышленников, а не место, где все подчинено бизнесу. Думаю, возможно, в этом разница.

А с западными разработчиками вы не сотрудничали?

К.Ё.: Пока нет.

Какое представление о западных разработчиках в целом сложилось у японцев?

К.Ё.: Если честно, я никогда об этом не думал. Мне такое сложно представить. Но лично я надеюсь, что они сохранят тот дух авантюризма, который позволяет им экспериментировать. Возможно, они сейчас лучше нас умеют в команде работать, в этом их преимущество перед нами.

Я знаю, вы хорошо разбираетесь в кино. Чем подход к созданию сюжета и мира игры отличается от написания сценария для киноленты? Есть ли что-то общее в том, как преподносятся истории, или нет?

К.Ё.: Объяснить довольно сложно, но разница есть. Если у вас произведение в жанре adventure, то в нем может быть очень много текста. Но для игры вроде Necromachina нужно очень тщательно выбирать моменты, в которых будут появляться текстовые перебивки, поскольку это влияет на ритм игры. В случае с экшнами – когда нужно выбирать, где же поставить диалоги – нужно подходить… как бы сказать? Нужно относиться к этому, как к «стихотворению», а не как к «роману», я бы сказал.

Вы упомянули, что вам очень нравится Bayonetta, – мне кажется, что в этой игре заставки очень покиношному преподнесены.

К.Ё.: Я могу хоть до рассвета проговорить о Bayonetta и ее особенностях! Камия, на мой взгляд, хороший редактор. И формат Okami очень подошел той истории, которая там рассказывается. Но в более насыщенной экшном игре у него получилось все не так здорово.

А мне показалось, что Okami длиннее, чем стоило бы.

К.Ё.: Я геймдизайнер – человек, который работает в той же области, что и Камия. Вместо того чтобы на словах обсуждать его игру, я должен поступить иначе: моя работа станет подтверждением моих мыслей. То есть, я не должен вам в интервью рассказывать, как хорошо преподнести историю, а должен игру такую сделать, которая моим идеалам соответствует. Так что не воспринимайте мои замечания слишком серьезно!

А расскажите, в какой игре вам понравилась подача сюжета.

К.Ё.: Мне показалось, в Riven, сиквеле Myst, с этим все было отлично. Portal еще была хорошей.

Интересно. В Portal сюжет довольно простой, вам не кажется?

К.Ё.: Да, но по моим ощущениям, именно такой и нужен для подобной игры. Отлично подходит.

Что вы думаете о японской индустрии развлечений в целом? Не только об играх, но и о фильмах, аниме, манге и т.д. Сейчас к ним довольно пессимистическое отношение.

К.Ё.: Да нет, я этот пессимизм не разделяю. Мне кажется, наоборот, творческая среда стала свободнее. Отаку – больше не изгои в обществе, им не нужно стесняться своих хобби. Это поощряет творчество – додзинси, самиздат теперь стали более мейнстримовым явлением. Складываются хорошие условия для появления новых талантов. Возможно, в такой попкультуре нет былого мощного импульса – в этом я соглашусь. Но среда стала гораздо благоприятнее. У людей, которые еще не сделали себе карьеру, теперь появилось больше возможностей. Молодежи раньше «скармливали» вещи, и не было никакой возможности для ответной реакции. А теперь кто угодно может выложить творение свое на YouTube или еще куда-нибудь и получить живой фидбек, а не просто из третьих рук что-то узнать. Современные технологии и общество поощряют творчество: людям проще делиться своими достижениями. Прежде было не так.

Но что вы думаете о качестве популярных продуктов?

К.Ё.: Не думаю, что качество страдает. То, что сейчас на рынке представлено, не всегда придерживается старых форматов – более молодые творцы начинают ломать устоявшиеся шаблоны. Хороший пример – недавний всплеск «легких романов». Молодые люди в прежние времена просто постеснялись бы писать о чем-нибудь вроде переодевания в девушку, а сейчас все обстоит куда либеральней, можно свободно писать о том, что нравится. Я думаю для творчества это все замечательно. Люди могут двигаться в том направлении, в каком захотят.

А с играми, как думаете, что произойдет?

К.Ё.: Даже не представляю! Могу попробовать предположить, но пока я никогда ничего не угадывал. Так что… *смеется* СИ



В гостях у Guerrilla



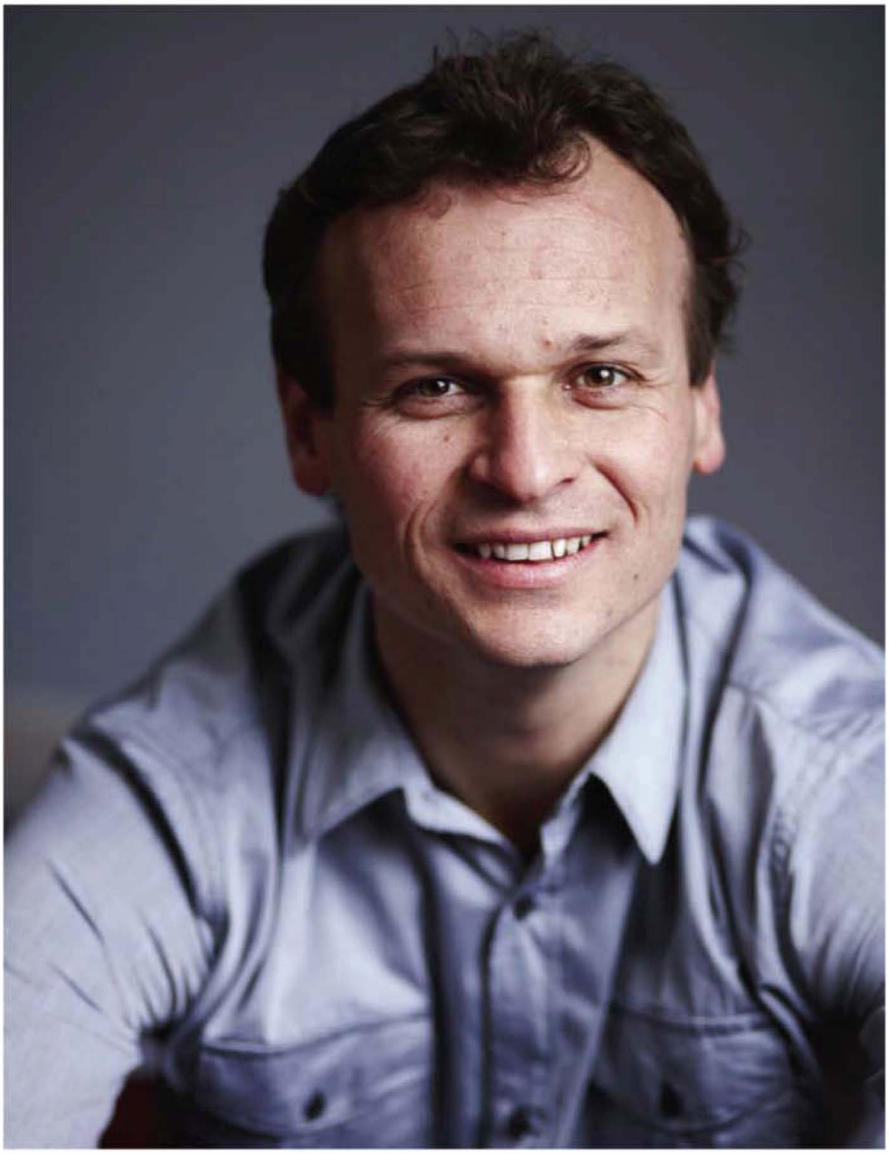
Хасан Али Альмаси

Вверху: За этой дверью делают Killzone 3!

Херенграхт (дословно «канал господ») – один из трех главных каналов Амстердама. На его набережных издавна селились зажиточные горожане, и по сей день это – весьма фешенебельный район. А еще - определенно, не то место, где ожидаешь отыскать офис известной игровой студии, трудящейся над крупным сериалом.

Однако именно здесь принадлежащая Sony студия Guerrilla обосновалась почти десять лет назад – на Херенграхт 410, в здании, где 300 лет назад располагался банк. В предыдущий раз я приезжал сюда шесть лет назад, когда вышла первая Killzone. И теперь, получив приглашение на тур, приуроченный к релизу Killzone 3, начал гадать, в каком состоянии находится дом. Все-таки и раньше он явно нуждался в ремонте, а штат за прошедшие годы увеличился почти вдвое.

И действительно, когда я прибыл на место, мне рассказали, что команда переросла прежнюю штаб-квартиру. В здании нет инфраструктуры (энергоснабжения, помещений и т.д.), необходимой для нынешнего большого коллектива. Но, как и все здания на Херенграхт, оно охраняется государством, так что большие перепланировки запрещены .Поэтому было принято решение переехать в другой офис. В ходе тура я успел опробовать онлайн (подробности – во врезке), а главное, мне удалось взять интервью у гендиректора студии Хермена Хульста и режиссера Killzone 3 Матиджиса де Йонга и выведать у них немало интересного. В том числе и о том, как создавалась вторая Killzone.



Интервью: Хермен Хульст

Вверху: Хермен Хульст, гендиректор Guerrilla

? С тех пор, как студия Lost Boys Games, из которой, в свою очередь, выросла Guerrilla, начала пробивать себе дорогу на рынке, немало воды утекло! Как изменилась компания за эти годы?

Мы в бизнесе уже десять лет. В самом начале у нас, само собой, был очень маленький штат – 3 команды по 10 человек в каждой. Теперь, естественно, масштабы выросли: 140 человек на один проект. Но кое-что осталось неизменным – а именно, наша амбициозность. Мы всегда хотели делать крупные игры, которые раздвигают границы возможного, по максимуму задействуют потенциал целевых платформ и в особенности консолей Sony.

? У вас уже 140 сотрудников, и вы по-прежнему активно набираете новых.

Новые вакансии открылись, потому что мы растем, собираемся параллельно работать над двумя проектами. И Killzone не забросим, и еще кое-чем новым займемся. Очень скоро переедем в новое здание – оно также расположено здесь в Амстердаме, на Херенграхт.

? Сейчас Killzone – это известный сериал. Но давайте вернемся в те времена, когда появился тот злосчастный трейлер к Killzone 2 на E3 2005. Разве про него нельзя сказать: «Не было бы счастья, да несчастье помогло»?

Что вы имеете в виду?

? После того, как Фил Харрисон объявил, что в ролике показан геймплей, Sony не оставила себе путей для отступления – проект уже нельзя было, скажем, втихую закрыть, или бюджет ему урезать. Игровой процесс требовалось уподобить CG настолько точно, насколько возможно.

На мой взгляд, это было и проклятием тоже, потому что мы показали трейлер, еще не имея на руках готовой игры.

? Но сказали ведь, что речь идет о записи геймплея.

Да, и очевидно, что это было неправдой. Кроме трейлера, у нас ничего не было. Но с другой стороны, демонстрация этого видео на E3 2005 помогла команде сосредоточиться на главном. Ведь в трейлере была не только эталонная графика, но и показывалось, насколько ожесточенно идут перестрелки. И нужно было непременно воссоздать этот темп – пути для отступления не существовало. Когда показываешь такие штуки, заявляешь о них миру, важно оправдать всеобщие ожидания. Так что и хорошее тоже было – мы определились с целями, проект получил мощный импульс.

? Вас приобрела Sony – это как-то сказалось на вашей работе?

Мы совершили сделку с Sony в 2005-м и с тех пор, на мой взгляд, выросли профессионально. Мои коллеги сейчас – раньше они были еще новичками, а оригинальная Killzone – их первым проектом. А теперь у них за плечами по три-четыре крупных консольных релиза, мы привлекли в студию талантливых сотрудников из других компаний, так что команда состоит сплошь из мастеров своего дела. При этом чувство независимости сохранилось – наша штаб-квартира по-прежнему находится в самом сердце Амстердама, а на табличке написано Guerrilla. Наша культура осталась прежней, и мы продолжаем очень многое делать по-своему.

? Но вас лучше поддерживают технически теперь, когда стали частью Sony?

Самое замечательное в отношении Sony к технологиям – это то, что инженеры постоянно обращаются к внутренним студиям, узнают наше мнение. В зависимости от специализации студии, можно повлиять на очень многие вещи. В случае с Killzone это особенно справедливо из-за 3D-тренда, который продвигает вся Sony в целом. Так же обстояли дела и с Move – мы очень заинтересовались этим контроллером. Придумали дизайн совместимой с ним винтовки-аксессуара, а потом обратились к коллегам из других студий за отзывами. Потом в американском отделении Sony, основываясь на этих дизайнах, сделали несколько прототипов. Так что, когда вы в Sony, то можете рассчитывать на поддержку других внутренних студий.

? То есть, вы бы добавили в Killzone 3 поддержку и Move, и 3D, даже если б вас об этом не попросили в Sony?

Да. Мне нравится думать, что мы – штат Guerrilla – любим экспериментировать с новыми технологиями, искать способы их внедрения в наши продукты. Мы счастливы быть первопроходцами. Винтовка sharp shooter – из числа тех проектов, которые мы сделали просто потому, что нам захотелось придумать что-нибудь подобное, когда мы экспериментировали с Move. И было очень здорово сотрудничать с другими студиями Sony, разрабатывать эту штуку вместе.

? То есть, между студиями Sony постоянно идет обмен опытом и информацией?

Да, все совершенно открыто. Всего у Sony где-то 15 студий, так что получается такой гигантский «пул» знаний о PS3. Разумеется, в конечном счете каждая студия сама отвечает за свою работу, но если возникают проблемы, можно позвонить коллегам, даже тем, кто находится в другом полушарии, и спросить у них совета.

? Но движок, который вы сделали для Killzone 2 и улучшили для Killzone 3, не используется другими студиями?

Он приспособлен именно под Killzone. Если вы посмотрите на крупные проекты других студий – God of War, Socom или Uncharted – то увидите, что во всех случаях используются собственные технологии, все затачивается под конкретную игру. Дело в том, что когда у вас есть своя технология, собственный движок, вы знаете, на что он способен и как выжать из него максимум. И если что-то не получается осуществить, нельзя свалить вину на кого-то другого, чехвостить создателей – все в ваших руках. Еще один плюс собственной технологии – и Media Molecule это наглядно продемонстрировала при помощи Little Big Planet – в том, что она привлекает к вам талантливых людей, тех, кто хочет работать с передовыми технологиями.

? Давайте вернемся снова к Killzone 2. Когда я был в студии с визитом в 2004-м, то случайно увидел концепт-арт для Killzone 2, но это было задолго до трейлера на E3 2005. Сначала предполагалось, что игра будет для PS2?

Да, все верно.

? Так что же произошло с PS2-версией и тем кодом, который вы уже успели подготовить?

Ну, как вы уже упомянули, тут и случился трейлер на E3. После того, как завершилась работа над первой Killzone для PS2, мы примерно полгода вплоть до первых месяцев 2005-го, трудились над игрой под названием Killzone 2 и предполагали, что она будет для PS2. Но мы не могли предвидеть, какую шумиху создаст трейлер. Было впечатление, что о нашем творении заговорил весь мир. В тот момент стало очевидно, что от PS2-версии стоит отказаться и заняться игрой для PS3. Важно понимать, что тогда мы все еще оставались небольшой студией – у нас, кажется, тогда было всего 55 сотрудников. И мы решили все силы бросить на проект для PS3 – попытаться соответствовать тем ожиданиям, которые появились у геймеров после просмотра трейлера.

? А Killzone Liberation стала эдаким побочным проектом, отвлекающим маневром?

Да нет, для нас это был не побочный проект, а возможность поработать с другой платформой, причем карманной. PSP тогда была новым устройством. Нас спросили, не хотим ли мы показать, что можем выжать из такого «железа» в плане графики и геймплея, и мы ухватились за этот шанс, потому что, как я сказал вам раньше, нам нравится пробовать новое.









Справа: Игровой косплей или постоянная инсталляция? Мы не решились подойти поближе.



Слева: Кошечка, которую взяли под свое крыло сотрудники Guerrilla (см. интервью). Подозреваем, что ей скармливают части тел мертвых хелгастов. Она многое может рассказать журналистам...





Интервью:
Матиджис де Йонг

Игра стала масштабнее, но времени на разработку вам отвели куда меньше, чем в случае с Killzone 2 и...

Да, это было очень сложным испытанием. Но важно понимать, что когда мы начали работу над второй частью, команда была меньше и нам пришлось очень многое (новые технологии) разрабатывать с нуля.

Значит, после второй части вам дали четкие сроки, когда закончить третью?

Да, нас заранее оповестили, и хотя в прошлом случалось, что от расписания мы отходили, на сей раз нам хотелось доказать, что мы в состоянии уложиться в отведенные нам рамки. Для Sony это очень важно, потому что компания заранее определяется со списком релизов на год. Если какая-то игра задерживается, рушится вся маркетинговая кампания в целом – под откос идут планы, выстроенные относительно продукции других внутренних студий. Мы не хотели, чтобы подобное произошло, поэтому приложили все усилия, чтобы успеть к дедлайну.

Видимо, это от студии зависит.
Что вы имеете в виду?

Взять, например, Кадзунори Ямаути – ему планы явно не указ.

Хаха! Думаю, он это заслужил. Мы ведь до сих пор стараемся доказать Sony, что мы в состоянии постоянно делать игры хорошего качества, которые пользуются успехом у публики. А он продал миллионы выпусков Gran Turismo в прошлом и сыграл ключевую роль в росте продаж PS one и PS2.

Вверху: Матиджис де Йонг, режиссер Killzone 3.

Вот так, значит, обстоят дела в Sony? Если у вас игры отлично продаются, вам дают больше свободы?

Да, справедливое замечание, но качество продукта также учитывается. Если бы средняя оценка Killzone 2 составила 5, а не 9.2, думаю, мы бы сейчас переезжали в офис поменьше.

Вы упомянули, что Killzone 2 в среднем получила 9.2 из 10, но рынок значительно изменился с тех пор как вышла Killzone 2. Критики стали взыскательнее. В среднем игры – даже если они лучше тех, которые вышли пару лет назад – получают более низкие оценки. Но мне вот что интересно – вы вообще когда работаете, думаете что-нибудь в духе «мне нужно 9 на Metacritic, мне нужно 9 на Metacritic».

Вообще-то да. И не только я, но и вся команда. Killzone 2 получила 9.2 из 10, и мы хотели сделать Killzone 3 гораздо лучше. А ведь, как вы и говорите, рынок меняется. Мы начали работу два года назад, и уже тогда должны были предвидеть перемены, которые произойдут за эти два года (чтобы игра, когда она выйдет, не выглядела устаревшей), так что да, конечно это сложно, и сейчас мы с волнением ожидаем отзывов, и надеемся, что они будут позитивными. Мы сами очень верим в эту игру, потому что считаем, что отполировали все для блеска и убрали многое из того, что раздражало в Killzone 2. Так что думаю, все будет хорошо, но как вы и сказали, все может быть.

На вас когда нибудь оказывали давление при выборе темы? Не просили сделать шутер о современной войне вместо научно-фантастического? Ведь сейчас, кажется, все кинулись развивать эту тему (Call of Duty, MoH, SpecOps и т.д.)

Мы делаем научно-фантастические игры и хотим продолжать работу в том же ключе, потому что нам нравится та степень свободы, которая у нас при этом появляется. Персонажей мы делаем похожими на людей, у этих людей есть ружья, и вот на этих ружьях можем оторваться, потому что нам необязательно придерживаться реальных прототипов. Если бы мы делали Call of Duty, все бы было иначе.

И они (Activision) могут каждый год выпускать по игре, потому что над сериалом трудятся две студии (Treyarch и Infinity Ward работают по очереди). А к вам не обращались из Sony с таким предложением – позволить другой студии также работать над Killzone, чтобы новые игры цикла выходили ежегодно?

Мы пока все еще развиваем Killzone как бренд, делаем его лучше. А если у вас есть студия-партнер… знаете, мы хотим контролировать, что происходит с сериалом, а если кто-нибудь еще будет под этой же маркой делать игры, то это неизбежно ослабит наше влияние. Так что нас такие перспективы настораживают: мы пока не знаем, как лучше поступать в таких случаях. Как удостовериться, что коллеги с нами на одной волне и сделают игру так, как нам хочется. Не опозорят марку.

Да, вы правы. Возможно, именно поэтому две студии, работающие над Call of Duty, делают разные проекты, а не трудятся совместно над одним. Расскажите теперь, как процесс разработки игр изменился для вас со времен первой Killzone?

Перемены, конечно, значительные произошли. В самом начале у нас были люди, которые вручную писали скрипты для событий в игре, а теперь у нас есть программные инструменты, чтобы выдавать такой код, так что теперь подобная работа требует не программистов. Это скорее творческое задание: мы определяем, где какие события произойдут, а потом наш редактор скриптов (имеется в виду программа) обрабатывает эту информацию. Это просто один из примеров, а подобные перемены затронули все аспекты геймдизайна. Так что те технические средства и приемы, которые мы создали, значительно упростили нам жизнь, это самое важное отличие от той поры, когда мы только начинали.

Кстати, давайте поговорим о вашем офисе. Нас попросили тут почти ничего не фотографировать (LAN-кабели, которые висят на стенах, разболтавшиеся розетки, общая потрепанность здания), но давайте будем честными – вы тут уже 10 лет, и наверняка с этими помещениями у вас связано много воспоминаний, в них есть свой шарм. Вы не будете по всему этому скучать?

Хаха! Конечно, с этим местом связано много воспоминаний, и думаю, наши креативщики огорчатся больше всех. В саду, например, мы устраивали вечеринки, когда случалось что-нибудь важное (игру отправляли в печать), а там нет кондиционера, и поэтому из-за серверов там часто было очень душно. Еще иногда электричества не хватало, так что в самые пиковые часы мы включали дизельный генератор, и соседи даже в полицию на нас заявляли за шум. Или вот две уличные кошки у нас прижились, их все подкармливают.

Но переезд можно расценивать и как возможность начать все заново, так как теперь мы будем бок о бок трудиться над двумя проектами. И на самом деле не так уж все и изменится. Да, мы больше не будем сидеть в здании, где в XVII веке располагался банк, переберемся в более современную постройку, но все-таки останемся в Амстердаме, на улице Херенграхт.

О, у вас небось и подвалы тогда есть банковские? Что вы в них прячете?

Хаха, ничего, но мы можем вас запереть в каком-нибудь, если захотите :)

Вы в компании со времен Lost Boys Games, правильно?

Еще дольше, на самом деле. Тогда еще существовала компания Formula, которая входила в состав Lost Boys, а эта студия уже, в свою очередь, потом превратилась в Lost Boys Games и объединилась с двумя другими мелкими студиями-разработчиками. Тогда мы на Хендриксклаай, здесь в Амстердаме, работали над Shelshock и Killzone, пока не переехали в это здание и нас не купила Sony.

Что изменилось для вас и компании, когда у руля встала Sony?

Для меня мало что поменялось. Возможно Хермена, который занимается финансами и менеджментом это больше затронуло, но я не в курсе этих перемен. Думаю, Sony решила нас приобрести, потому что увидела, насколько мы творческая независимая студия, а им именно это и требовалось. Если они попытаются навязать свой стиль разработки и корпоративную культуру независимой студии, они знают, что ничего хорошего не выйдет, так что они нас оставили в покое.

Ну, возможно, Sony и не очень-то нравится ваш независимый дух.

Что вы имеете в виду?

Ну, вы упомянули Хермена, а я как раз с ним только что откровенно разговаривал о разном – и не факт, что все его слова понравятся издателю. Ну, о том, что Killzone 2 – самый дорогой медиапродукт в истории Голландии, об истории с печально известным трейлером Killzone 2 на E3 2005. А еще в августе на GDC Europe он обмолвился, что студия работает над игрой, не имеющей отношения к циклу Killzone. Мои источники Sony сообщили, что издатель был не в курсе и не давал ему разрешение разглашать эту информацию.

Да… вот… Я не знаю *(краснеет)*… Я имею в виду, что обычно мы внимательно относимся к любой действительно важной информации и…

Продолжайте.

Ну, например, все документы с такой информацией никогда не отправляются в мусорные корзины, а вместе этого уничтожаются в шредере. Чтобы никто не мог случайно найти их и опубликовать где-то. Мы получаем инструкции от Sony, где говорится, что файл с доступом первого уровня может быть открыто показан в офисе, но все распечатки необходимо уничтожать, а информация со вторым уровнем секретности должна быть доступна только участникам конкретного проекта. Такого вот рода вещи.

Тест-драйв онлайна

Перед тем как дать нам сразиться в онлайне, представители студии провели презентацию. Показали улучшившийся графический движок, увеличившиеся уровни и еще раз подчеркнули, что решили проблему с лагом геймпада, который, напомню, сильно отравлял онлайновые поединки в Killzone 2. Команды выполнялись с задержкой в 60 миллисекунд, и из-за этого вечно творилась сумятица – люди успевали попасть в цель, но игра не засчитывала им эти победы. В случае с Killzone 3 ситуацию исправили, воспользовавшись специальным контроллером, чтобы обнаружить, из-за чего именно возникал лаг.

От слов наши гиды перешли к делу: предложили сразиться с ними на одном из уровней – большом индустриальном комплексе – в формате шесть журналистов против шести сотрудников Guerrilla. Мы успели побыть и хелганами, и людьми: в обоих случаях выполняли миссии, чтобы принести своей фракции победу. Когда миссия завершалась удачно или же засчитывалась как проигранная, показывали ролик на движке, который менялся в зависимости от действий участников на арене. Не так уж много игр с подобной «фишкой» выходит, и хотя ролики смотрелись здорово, мне кажется, большинство геймдизайнеров от них отказывается потому, что они нарушают ритм геймплея. Например, во время нашего матча были моменты, когда я готовился застрелить оппонента, но тут мне внезапно показывали видео, потому что один из моих или вражеских соратников нажал на кнопку или выполнил какую-то миссию. Когда ролик завершается, действие продолжается с того же момента, где и прервалось, но к сожалению, все равно легко запутаться – забыть, что же происходило до запуска сценки.

В остальном же все те изменения, о которых нам рассказали, были очень хорошо заметны. Лаг контроллера исчез (правда, мы играли до запуска официальных серверов, так что настоящий сетевой тест еще впереди), уровни действительно выросли, да и увеличившееся число участников (в некоторых режимах в бою могут одновременно сразиться до 24 человек) обещает, что схватки будут интересными. Одним словом, если вы играли в Killzone 2, то без проблем втянетесь в Killzone 3.

Это мне напоминает дни, когда только-только начиналась эпоха PS3. Разработчики показывали мне вещи, которые вроде бы пресса не должна была видеть. Более того, они рассказывали, что даже коллегам из того же офиса нельзя было знать об этих проектах, а комнаты, где шла разработка игр для PS3, всегда запирались на ключ. Любая информация о проектах или железе дозированно выдавалась только тем, кому она была нужна по работе.

Да, а недавно у нас была та же история с 3D и с Move. Все, что касалось этих тем, стояло в двух разных закрытых комнатах, и только определенные люди имели право заходить туда, а коллегам они не говорили ни слова.

А с PSP 2 та же история?

Ниуу, я не знаю… *(интервью бралось незадолго до анонса NGP. – Прим. ред).*

Ну, у меня есть свои источники, и я заметил, что у вас и сейчас есть немало комнат со знаками «должна быть закрыта на ключ»

и «несанкционированный доступ запрещен».

Правда ваша. Да, вы же должны понимать, что в наши дни чересчур просто слить всю информацию в Интернет. И, конечно, иногда ужасно, что ты приходишь домой и даже своей девушке говоришь: «Извини, дорогая, в ближайший год я не смогу рассказывать тебе, чем занимаюсь на работе».

? Над сколькими играми вы уже работали?

Это моя седьмая или даже восьмая игра.

? Причем четыре из них – выпуски Killzone. В Sony Santa Monica мне говорили, что три выпуска God of War так набили им оскомину, что им не терпелось сделать что-нибудь другое. А у вас Killzone подобных эмоций не вызывает?

Нет, совершенно ничего похожего.

? То есть, вы согласны и над следующей работать, и над той, что будет за ней?

Да. Мы создали вселенную, с которой можно много всякого придумать. Можно создать по ее мотивам игру другого жанра (как в случае с Killzone: Liberation), можно описать другие планеты, и т.д. Это одно из преимуществ, когда создаешь свой бренд – мы можем очень многое с ним сделать, и поэтому никогда не бывает скучно.

? А поподробнее не расскажете?

У нас есть несколько идей, но с вами я сейчас не поделюсь ими :)

? Ну, это честно. Как режиссер игры, вы обязаны обеспечить взаимопонимание между командами, которые работают над артом, сюжетом, геймплеем, и также обеспечить качественный финальный продукт. Выполнять какие из этих обязанностей вам больше всего нравится?

Я постоянно в гуще событий. Каждый день играю в Killzone 3, обожаю открывать Maya и возиться с 3D-моделями, показывая команде, какой результат я хочу увидеть, – мне так проще, чем объяснять на словах. Еще я немного разбираюсь в программировании, это мне также помогает. Люблю так работать, и еще так получается гораздо эффективнее работать, чем если бы я просто высказывал свои пожелания.

? Играя в Killzone, я постоянно натыкаюсь на отсылки к попкультуре и текущим событиям. Не расскажете, что на вас влияет, когда вы сюжет придумываете?

Да у нас нет каких-то таких значительных источников вдохновения, больше всего на нас влияют наши собственные игры. Мы очень много экспериментируем с прототипами, а потом запираемся в переговорной и устраиваем мозговые штурмы. К тому, что делают конкуренты, очень редко присматриваемся.

? Ваша работа стала сложнее теперь, когда команда так разрослась? Сложнее стало ею руководить?

Нет, на самом деле мне стало проще, потому что я работаю с начальниками суб-команд, ведущим аниматором, ведущим программистом и т.д. – в общей сложности, около десяти человек. И мне не нужно, как раньше, следить за тем, что делает каждый сотрудник, я могу делегировать поручения. Но у нас сохранилась такая практика – собираться всем вместе, смотреть на то, что получилось после выполнения задания, и я даю свои комментарии, и все их слышат от меня лично, а не от своих начальников, так что мы все на одной волне и не случается непониманий. Кроме того, я напрямую работаю со специалистом по 3D и экспертом по Move.

? Экспертом по Move? Вы наняли кого-то из AI Live? Поскольку именно они обеспечили технологию и для Wiimote+ и для PS Move.

Нет, мы посмотрели на игры для Wii, но у нас тут был свой энтузиаст motion control, он спросил нас, нельзя ли ему разработать эту тему, и так загорелся проектом, что его и назначили ответственным.

? Понятно. Кстати, я расспросил Хермена о Killzone 2 для PS2 – интересно, у вас еще к ней код и ассеты сохранились?

Думаю, где-нибудь на CD лежат. Наверняка найдем их, заодно с нашими другими прежними играми, когда будем переезжать.

? Там еще какие-нибудь невыпущенные игры есть?

Я храню очень теплые воспоминания об игре для Game Boy Color, которую мы сделали еще во времена Lost Boys Games, но так и не смогли найти для нее издателя.

? А поподробнее рассказать можете?

Самое забавное в том, что хотя это была игра для Game Boy Color, у нас тогда были такие же амбиции, как и сейчас в случае с Killzone 3. Это платформер с паззлами, но в него встроен редактор уровней и все 80 или около того уровней мы сделали именно с его помощью, а если вы помните, у Gameboy Color был инфракрасный порт, так что вы таким образом могли обмениваться уровнями с друзьями.

? Ах, так вот откуда у Media Molecule взялась эта идея!

Хаха, да, это был очень смелый проект, но все это произошло так давно. Очень жаль, что тогда издателя так и не нашлось – в те годы все хотели видеть известных персонажей, и нас попросили заменить наших оригинальных героев на популярных мультяшных. Мы отказались, и увы, тогда игру никто не захотел издавать. **СИ**

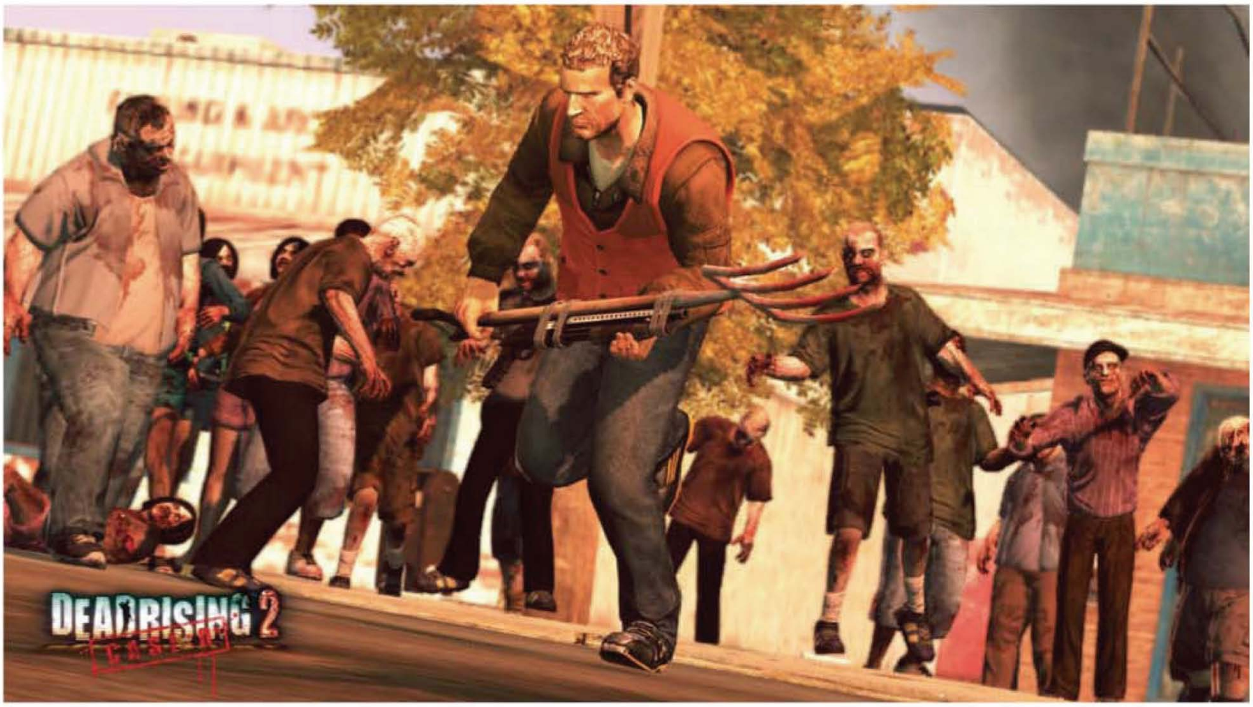


Codemasters ищут компромисс между цифрой и ритейлом

**Сергей Цилюрик: Помимо пиратства, на Западе издателей сильно беспокоит и перепродажа подержанных игр. Стараясь мотивировать потребителей приобретать новые копии, EA ввела одноразовые ваучеры на доступ к онлайновому мультиплееру и предложила бесплатные DLC для первых покупателей. Codemasters же думает идти дальше. «Вполне можно себе представить, что мы выпустим неполную версию «Формулы-1» с, может быть, шестью трассами, – говорит глава компании Род Каузенс. – Потом придется докупать последующие треки, изменения в составе машин и так далее». Это, по его мнению, позволит не только справиться с перепродажей игр, но и найти компромисс между цифровой дистрибуцией и ритейлерами. Да и игроков она должна устроить: те, кому игра действительно интересна, докупят весь желаемый контент, а для остальных в этом необходимости не будет.
Насколько же здравы его рассуждения?**

Святослав Торик: А что, мне нравится. У Codemasters вообще веселые инициативы: году в 2001-м она объявила о революционной защите своих игр от пиратства посредством ограничения контента. Мол, играет себе клиент одноглазых дилеров в Operation Flashpoint, проходит до середины игры, и вдруг у него пропадает автомат. Или вражеский танк, который надо подбить по сюжету, растворяется в воздухе. Правда, по-моему, эта система так ни в одной в игре и не появилась.
По сути, продавая ядро игры с минимальным контентом, Codemasters продают расширенную демку (шпионы украли отчет по продажам GT5 Prologue?), поэтому все очень сильно зависит от цены на этот базовый контент. А дальше будет то, что в MMO называют воронкой потери игроков: 100% пользователей купит ядро. Из них, например, 45% купит наиболее выгодный по соотношению контент/цена DLC. Далее core fans в количестве 10% от общего числа покупателей приобретут остальные DLC. При грамотном ценообразовании модель будет очень выгодной: например, база стоит $10, выгодные DLC стоят $40, прочий крап стоит еще $20.
С примером получается 10% полных продаж ($70 за копию), 35% выгодных продаж (выложили $50) и еще 55% базовых продаж (по $10). Осталось только реально посчитать и ввести в прайс реальные цифры. В общем, хочу сказать, что при всем своем недоверии к современной игровой индустрии, я готов платить по 200 рублей за «расширенную демку» и доплачивать еще 1000-1500 рублей за контент, если демка оказалась мне по нраву.

Илья Ченцов: А вот с «Мафией II» эта затея тебе почему-то не понравилась…
Также добавлю, что здесь очень важно знать, что подразумевается под «неполной игрой» в каждом конкретном случае. Если в эту «Формулу» можно играть и на трех треках с тремя машинами, и даже, скажем, пройти чемпионат, то её можно считать полной, и DLC будут именно дополнениями. Если она вдруг обрывает кайф на самом интересном месте и говорит «купи аддон», то это демка, и покупать её за деньги народу будет некомфортно.
Вообще, мне кажется, что многие DLC реально бьют по целостности игры и в очередной раз бросают тень на идею «игры как искусства». «Купив Джоконду за $15, вы также сможете всего за $10 приобрести её улыбку, как только Леонардо её дорисует». Честно, про гонки (новые машинки), файтинги (новые персонажи) или там футбольные симуляторы (новые команды) я судить не берусь, но, скажем, в ролевых играх «модули» (независимые приключения, которые можно последовательно проходить одной командой) существовали ещё до компьютерных игр, но там, кажется, не было такого, что ты приобретаешь модуль, а потом внутрь него новых монстров или подземелья. Хотя на заре существования D&D-подобных игр это было как раз уместно, потому что там сюжет был на заднем плане, уступая место рубилову. Если же мы считаем, что в игре и так все на своем месте, то DLC в духе «из этого места ты можешь попасть в новую локацию» выглядят этакими чужеродными наростами. Если действие происходит после окончания основной сюжетной линии – другое дело. Но тут получаем случай с Dragon Age – кто-то купил все аддоны и получил больше сюжета, кто-то ограничился основной игрой и узнал минимум. И выходит, что от первой игры до сиквела каждый прошел разный путь. Возможно, они потому и делают продолжение про других героев, что сами уже не могут проработать все варианты, порожденные различными сочетаниями финальных состояний разных аддонов. Сами посудите, герой может стать королем, а может и не стать; может даже помереть – понятное дело, что, по-хорошему, игра после этого должна продолжиться совсем поразному. Как поступили BioWare? Да наплевали на это – в том же Awakening. Король ведет себя как обычный серый страж, мертвый воскресает. Потому что, по-хорошему, для этого отдельные аддоны



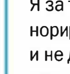
надо было делать, а на это у них кишка всё-таки оказалась тонка. Да и, опять же, если уж эти аддоны будут разными, то начальное состояние для сиквела будет у всех отличаться просто кардинально – что будет впору выпускать отдельно «Dragon Age II: Dead and Enjoying It», «Dragon Age II: It's Good To Be King» и «Dragon Age II: Grey Warden (Who Also Killed the Architect)».
А «пропадающий танк», по слухам, был в мистлендовской «Warfare».



Святослав Торик: Как человек, имевший отношение к релизу игры, ответственно заявляю: защита там была богопротивный Starforce, а исчезновение танков было типичным багом пиратки: дело в том, что немецкая версия вышла за несколько месяцев до русской, и она была незащищенной. Пираты тупо взяли экзешник из немецкого релиза и перезаписали вместо защищенного русского. Отсюда баг с непроходимой миссией.
Если рассматривать «Мафию» через призму расчлененной покупки, то оно должно выглядеть так: отдельно продается Jimmy's Vendetta за $10, и отдельно – полноценная Mafia II за $40. Сейчас же для 10-баксовой версии я ОБЯЗАН купить 40-баксовую.



Артем Шорохов: Вот опять некстати влезу и напомню о Case Zero (см. нашу с Сашей Устиновым колонку в одном из осенних номеров). Это такой совершенно самостоятельный аддон, которому не нужна «установочная игра». То есть, можно за десять или пятнадцать долларов купить двух-трёхчасовой законченный сюжет с такой же графикой, логикой, игровым процессом и т.д., что и «основная» Dead Rising 2, но при этом вообще не заморачиваться покупкой Dead Rising 2. Как кино вечером посмотреть. По похожей схеме был сделан эпизод с чучельником для Heavy Rain (сюжет самостоятельный, к самой игре практически не привязанный), но его, к сожалению, всё равно приходилось ставить на имеющуюся игру. То есть мысль какая?
Я за такие «аддоны». Покупатель исходной игры их может смело игнорировать (они не восполняют какие-то там «потерянные главы» и не дают новых концовок, это именно сторонние завершённые сюжеты, вроде «Рассказов о ведьмаке» Сапковского, не включённых в цикл «Цири»), в то время как человек, проигнорировавший игру-мейнфрейм, может прикупить себе такой недорогой «рассказ» и не давиться всем остальным.



Артем Шорохов: Эта схема, как бы так помягче, вовсю уже функционирует, и обсуждать её можно на живых примерах. Которые пока, за редким исключением (миллион гневных стрел в EA Sports MMA с её неработающими кодами и скачиваемыми убийцами баланса), действительно поставляют полноценные игры с мелкими онлайн-бонусами (новая татуировка в Fable III? Переживу, если заплатил за игру вдвое меньше, тот же redeem-код за пару баксов можно добрать на e-Bay) и правом бесплатного скачивания одного-двух плановых DLC (Mass Effect 2, Battlefield: Bad Company 2). Это всё тоже легко вкладывается в обычную схему перепродажи: берёшь дёшево игру (продавец сторгуется, а нет – найдётся более сговорчивый продавец), потом докупаешь DLC. Или ещё проще: покупаешь подержанное GotY-издание, на котором всё уже есть – кодом ли, дисковым контентом ли. Профанация это всё и акция устрашения. По сути, издатель лишь пугает тебя: «У-у-у! Купи новую игру, а то подержанная потом выйдет боком!» Да не выйдет. Во-первых, со временем цена на запакованную коробку сама собой упадёт. Мало ли мы все можем рассказать историй о нежданных приобретениях классных игр за треть цены? Во-вторых, у хорошей игры будет GotY, которое точно так же попадёт на вторичный рынок. В-третьих, торговец б/у не дурак – скинет цену или предложит из соседней пачки все нужные бумажки с кодами. В-четвёртых, такая куча народу эти коды не использует, в онлайн не ходит и DLC не скачивает, что проблема вообще надумана.
Так что переходим к главному: не со вторичным рынком как с таковым борются издатели. Значит, с «чёрными дилерами»? Теми, что выбрасывают в продажу уценённый вторяк уже в день премьеры (это целая субкультурка: вылавливать новинки поутру, проходить их к вечеру и скорее сбагривать за полцены, по сути превращая покупку в прокат), что, собственно, и портит издателям кровь (в период ажиотажа продаётся меньше копий, чем положено при имеющемся спросе).
У нас в России такого явления нет (у нас любят торренты, это веселее и тоже интересно), так что нам, по идее, здесь и жаловаться не на что, и даже вовсе внимание обращать. Но если всё-таки обратить, получится вот что. «Право на бесплатное получение будущих DLC» не может быть использовано в день релиза – самого предмета обсуждения ещё нет в природе. Поэтому продаётся такой код вместе с использованной коробкой. Правом на скачивание бонусной татуировки «чёрные дилеры» не пользуются: толку ноль, а цену на перепродаже собьёт. Правом на мультиплеер – тоже. Мультиплеер – такая штука, которой за день не наешься, а триальное время (от нескольких часов до нескольких суток) игра предоставит без всякого кода по дефолту. Так что и этот код также не вскрывается и продаётся в коробке с игрой. Что выходит, снова мимо? Сами себя обманули издатели? Нет. Потому что и не с этими лихими парнями они борются. Всё, чего они хотят добиться, – это чтобы каждый, кто всерьёз увлёкся игрой, купил себе свою коробку. Чтобы Вася не халявничал на дружбе с Петей, проходя все петины игры. Чтобы Петя не отдавал Васе свой личный, оплаченный код, а поделился только диском с игрой. И когда Вася возжелает добавки, если игра ему уж очень понравилась, – чтобы оставил копеечку в DLC-магазине. А там, того и гляди, и вовсе научится за игры платить. **СИ**

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

PC
PS3
XBOX 360

«Ищите консоль с телевизором, на котором висит бейдж с вашим именем», - напутствуют нас представители EA. Двухдневный марафон по Bulletstorm ждет меня и моих коллег – европейских журналистов, собравшихся в Лондоне, чтобы оценить финальную версию игры: пройти одиночную кампанию и сразиться бок о бок в мультиплеере до того, как сервера откроют для широкой публики. Судя по блеску в глазах присутствующих, нас посещают одни и те же мысли. Ммм, кидать врагов на кактусы!

Грейсон Хант – не из тех, кому нравится мучить людей. Вот только в Элизиуме, где едва ли не каждый закоулок ощерился набором смертельных ловушек – от железных кольев до взрывающихся тележек с хотдогами, с людьми туго. Зато опьяневших от безнаказанности мутантов и жадной до свежего мясца местной фауны – хоть отбавляй. Неудивительно, что именно здесь кому-то из больших шишек захотелось испробовать новую программу подготовки солдат. Специальное устройство (оно же – энергетический хлыст), присосавшись к руке бойца, неутомимо ведет подсчет: 25 призовых баллов за очередной хедшот, 50 – за сбрасывание врага в пропасть, 100 – за пинок, после которого жертва повиснет на какой-нибудь искореженной ограде гротескной куклой. При таком раскладе притаишься за укрытием, рассчитывая очередью снять назойливого противника, а потом опомнишься: хоть это и FPS, но чем больше осторожничаешь, тем сильней ощущение, что жизнь проходит мимо (да и разживаться боеприпасами становится все трудней). Не для того местные арены нашпиговали кактусами, чтобы тут разыгрывали Gears of War! И не для того Грейсона Ханта обучали сшибать врага с ног ловким подкатом, чтобы даже короткую перебежку по полю он



Bullet



Наталья Одинцова

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PS3, PC
Жанр:
shooter.first-person.sci-fi
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский дистрибьютор:
Electronic Arts
Разработчик:
People Can Fly, Epic Games
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Мультиплеер:
co-op
Страна происхождения:
Польша, США

Уже в продаже

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: ЕСТЬ

storm



Названия у некоторых «скиллшотов» – под стать скабрезным шуточкам героев. Например, тут есть double penetration: выполняется он совсем не так, как можно предположить.







PC
PS3
XBOX 360

ОЛКАХ

Слева: «Бухнешь – урою!» – напутствует Грейсона напарник-андроид (изображен на иллюстрации). Ха! Убийство врагов в состоянии опьянения – это целый набор «скиллшотов»! Бутылки можно и не опустошать, а разбивать – но где-то после восьмого раза за это перестают премировать так щедро, как вначале.

Внизу: «Мой друг-андроид – отличный напарник, но теперь жизнь стала еще лучше», – комментирует Грейсон Хант во время этого эпизода.

не сумел превратить в самую настоящую пляску смерти. Завидуйте, некроморфы из Dead Space, – вам не под силу испробовать столько вариантов убийства Айзека, сколько припасено у, в общем-то, неплохого парня – любителя солдатских шуточек и крепкого алкоголя – для безымянных выродков Элизиума. Его союзники – как напарники под управлением AI, так и вся планета, которая, кажется, только рада избавиться от населившего ее сброда и все это время ждала своего Рокки, готового навести порядок в руинах городских «джунглей».

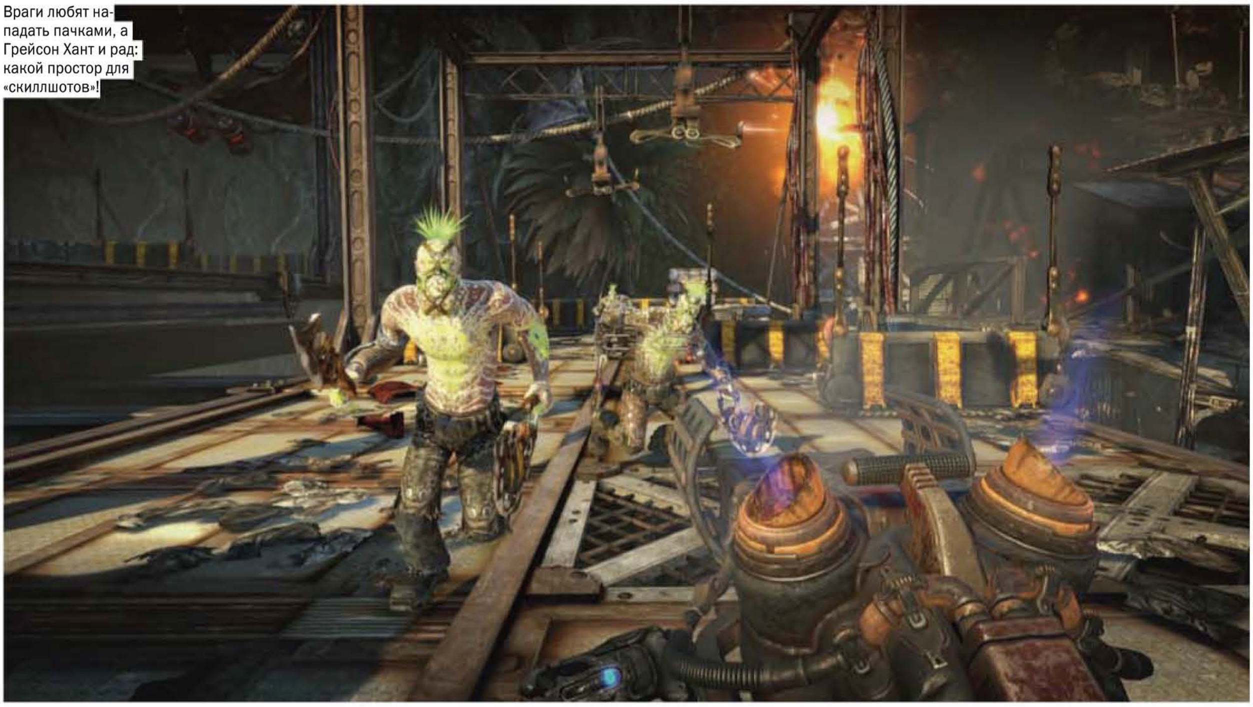
«Если этого ужа взять и вытянуть в ежа...»

Финальная версия Bulletstorm развеивает опасения насчет возможного однообразия грейсоновского репертуара. «Скиллшоты» – а здесь так именуют любые приемы, от подтягивания противника хлыстом поближе к гигантской росянке до прицельной стрельбы по причинным местам, – множатся прямо на глазах. Успеваешь освоить те, которые прилагаются к базовому оружию и начальным аренам, а скучать времени нет – на подходе уже новые. Какие-то снабжают описаниями – мол, ухитритесь загарпунить гигантским сверлом сразу двух нападающих. Какие-то останутся секретом до той поры, пока не удастся их выполнить, экспериментируя с декорациями, врагами и оружием. От дурной привычки пользоваться парой-тройкой любимых приемов и не менять автоматы на переправе отучает система премирования. Дважды подумаешь, стоит ли опять подцеплять хлыстом очередного врага, притаившись за кактусом, когда в десятый раз за это награждают совсем не так щедро, как в первый! Да и сами недруги вынуждают игрока менять тактику. Рядовых отщепенцев заарканить легко, а вот их более шустрых сородичей сперва придется обездвижить, скажем, очередью по ногам или прицельно отфутболив в их сторону плоды местного дерева, которые страсть как похожи на



Волшебная сила хлыста

Хлыст (он же leash) в Bulletstorm – это больше, чем просто способ сократить дистанцию между героем и врагом. Во-первых, всевозможный смертоносный хлам, разбросанный на аренах Элизиума, для него не помеха – а значит, чтобы противник гарантированно затрепыхался на какой-нибудь ограде, достаточно спрятаться за ней и заарканить жертву. Во-вторых, хлыстом удобно подтягивать к себе винтовки да пистолеты, оставшиеся от неприятелей, – как-никак, халявные боеприпасы, а иногда еще и шанс сменить экипированное оружие, не бегая к специальной капсуле-«магазину». В-третьих, он и служит пропуском в «магазин»: позволяет обменять накопленные премиальные очки на патроны, спецпатроны, вооружение и апгрейды для него. И само собой, когда потребуется швырнуть во врагов бомбочку, а бежать до ближайшей будет недосуг, ее удастся просто подтянуть к себе.



Враги любят нападать пачками, а Грейсон Хант и рад: какой простор для «скиллшотов»!

Echo Mode

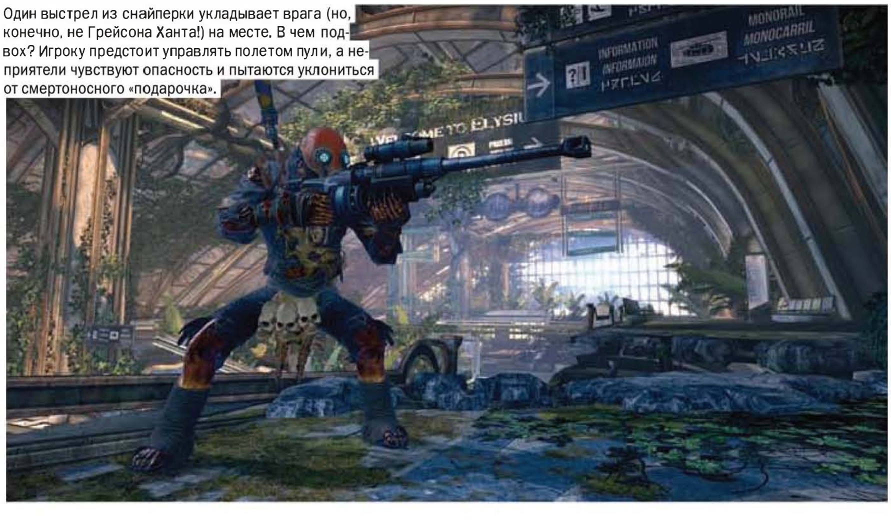
Вы проходите сингл, ваши друзья проходят сингл, и вы по онлайну меряетесь набранными очками – это вчерашний день. В Bulletstorm есть специальный режим для «поигрывания мускулами» - здесь можно проходить наперегонки избранные отрывки одиночной кампании, не отвлекаясь на сюжетные сценки.





обезображенных язвой зубастых пакменов. Пакмены самонаводятся на голову жертвы и, смачно чавкая, пытаются отожрать ей скальп. Зрелище само по себе получается впечатляющее, а тут еще и дополнительный бонус - враг временно лишается былой прыти.

В мире реалистичных шутеров (вроде Operation Flashpoint) ранение, скажем, в плечо, – серьезная угроза здоровью персонажа; в мире Bulletstorm большинство соперников непоколебимо стерпят очередь в живот. Мидбоссы и вовсе получают прозвище bullet sponge – чтобы отбиться от них, придется не раз и не два перезарядить верный автомат. Впору возмутиться нечестными условиями схватки, но устойчивость врагов к базовому оружию – еще один способ обратить внимание игрока на весь дополнительный арсенал, превратить перестрелки в невообразимые, вдохновленные, кажется, сразу всеми кинобоевиками расправы, каких хватало, например, в Madworld, но которых не ждешь в таком количестве от FPS. Нет, тучный здоровяк с пулеметом не взовьется мячиком в воздух после первого же удара солдатским ботинком в харю, зато связка гранат из девайса под названием flailgun, сдетонировав, остудит пыл гиганта куда быстрее пачки обычных патронов. А если подгадать момент, взрывной волной зацепит всяких мелких сошек, жаждущих разукрасить физиономию Грейсона новыми шрамами и оказавшихся слишком близко к атакованному «голиафу». На войне – как на войне, особенно когда твои противники – карикатурно страшные чучела, чьи собратья по разуму явно закусывали человечиной в «Миссии «Серенити». Они десятками гибнут на кактусах, получают несовместимые с жизнью удары током, оказавшись в рое электромух, оставляют руки и ноги посреди руин когда-то благополучного туристического центра, корчат панические рожи и подвывают, попавшись на удочку энергетического хлыста. Окажись на их месте хоть кто-то, кого можно было бы пожалеть, – происходящее превратилось бы в ночной кошмар, историю о том, как некий выскочка и его подельники глумятся над несчастными тварями. Но ничем подоб-



Один выстрел из снайперки укладывает врага (но, конечно, не Грейсона Ханта!) на месте. В чем подвох? Игроку предстоит управлять полетом пули, а неприятели чувствуют опасность и пытаются уклониться от смертоносного «подарочка».

Неподдельная забота

Знаете, как бывает: застреваешь на каком-нибудь этапе и никак не можешь понять, чего от тебя требуется. Умираешь, воскресаешь и снова умираешь, чувствуя себя эдаким Сизифом, который пытается втолкнуть камень на гору. Bulletstorm решает эту проблему просто: после пары циклов реинкарнации на экране загрузки выскакивают актуальные подсказки. Например, напоминание, что мидбоссов можно обматывать гранатами, а не тратить на них тонны пуль. Или совет, как расправиться с чудовищным цветочком. Красота!



Внизу: У каждого вида оружия есть эдакий overdrive-режим. Например, после обычного выстрела из девайса под названием Bouncer на арену вылетает бомбочка. Впечатывается в какую-нибудь поверхность, отскакивает, и летит дальше, пока не взорвут. А вот спецверсия прыгает на месте – отличная ловушка для обнаглевших бандитов!

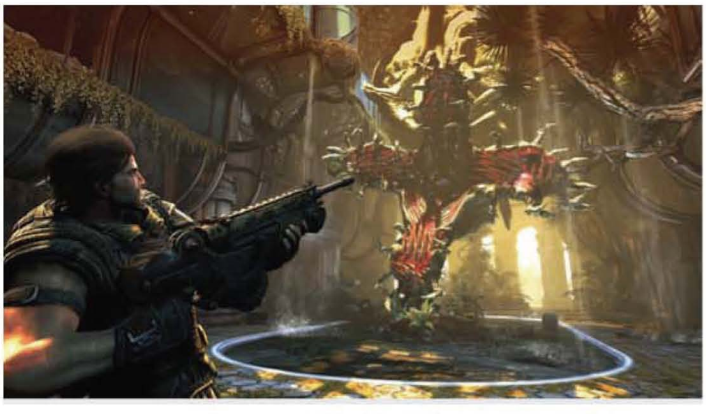
ным в Bulletstorm не пахнет: зло здесь по-комиксному утрировано, а потому и утрированные сцены расправы – дань реалиям вымышленного мира, вполне обоснованный (и чего скрывать, увлекательный) способ дать отпор чудовищам. Без душещипательных историй о происхождении Элизиума и его обитателей не обходится, но реакция Грейсона на все услышанные откровения только подчеркивает, насколько сам герой, в общем-то, человечен, а его противники, включая самых сообразительных, давно человеческий облик утратили.

QTE, которые не бесят

Bulletstorm своеобразно относится к QTE: они есть, но создатели, кажется, исключили любую возможность повторения истории с God of War – когда приходится не раз и не два переигрывать какой-нибудь эпизод потому, что не удается правильно нажать кнопки, а предложение поменять сложность прохождения выглядит издевкой, ведь самый простой режим не исправит ситуацию в пользу геймера. Нет, здесь в большинстве случаев (например, когда предлагают жать на триггеры, чтобы имитировать спуск по веревке) замедленная реакция скажется лишь на одном – никаких премиальных очков за своевременное выполнение задания. Меня за все прохождение покоробила лишь пара эпизодов: в них герой автоматически стреляет точно в цель, хотя до запуска предзаписанной сценки очевидно, что метит он не туда. А вручную поправить прицел не дают – мол, жми на правый триггер, чтобы пальнуть, и все тебе будет. К счастью, тут же появилась возможность расспросить об этой особенности Клиффа Блежински (который в представлениях не нуждается) и Эдриана Хмеляжа (Adrian Chmielarz; креативный директор People Can Fly) – их ответы вы отыщете в интервью на соседних страницах.

Бои на земле и в воздухе

Умение удивлять – то, что особенно ценишь в шутере, в котором так много всего завязано на хлысте, кактусах и пропастях. Пример Madworld показал, что даже такая экзотика, как нанизывание автомобильных шин на противников, рано или поздно приедается, если с альтернативой туговато. Bulletstorm полагается не только на любознательность игроков и своевременное появление в сюжетной кампании новых типов оружия и новых врагов. Среди заданий, для современных FPS вполне традиционных (бегать по арене за врагами, которые в свою очередь тоже свободно бегают по арене), нет-нет да и попадется этап, будто позаимствованный из рельсовых шутеров. И при этом обставленный так, что дух захватывает – не сразу даже соображаешь, что целиться-то по-прежнему можно куда угодно, а вот передвигаться – только по намеченной траектории. Помните эпизод из прошлогодних «Неудержимых», в котором герой Джейсона Стэтхэма выныривает из люка на носу самолета и палит из пулемета по причалу? Нечто подобное предстоит исполнить и Грейсону, вот только его полет будет больше напоминать поездку на американских горках – со всеми сопутствующими невероятными виражами. И это еще не самая неожиданная миссия – настоящий апофеоз наступает в тот момент, когда герою предлагают нестандартную вариацию на тему похождений Годзиллы (и речь не о противнике-динозавре, которого показывали в одном из трейлеров). В серьезном шутере такой поворот событий немыслим, а в Bulletstorm – в порядке вещей, равно как казарменные шуточки Грейсона или потоки грязнословия, которые самозабвенно исторгает главный злодей. Элизиум утопает в расчлененных трупах, и лишь малая их часть – на совести главного героя; комичные ситуации, комичное поведение врагов и комичные диалоги разряжают атмосферу, но не превращают происходящее в чистый фарс. Пожалуй, единственное, чем сюжетная кампания огорчает, – чересчур мало колоритных боссов. Напряженных эпизодов хватает: чем ближе развязка, тем чаще на пути игрока возникают мидбоссы – по двое, а то и по трое, да и забеги на время - сами по себе хорошее испытание. Однако, глядя на титры, ловишь себя на мысли, что хотелось бы еще трех-четырех сражений с чем-то, по мощи не уступающим хищному цветочку, который не только готов закусить героем, но и постоянно опрыскивает его галлюциногенной пыльцой, чтоб перед глазами все плыло и на мишени не удавалось сфокусироваться.



Внизу: Среди напарников Грейсона Ханта царит любовь и взаимопонимание.



Вместе мы – сила!

Сингл – отличная разминка перед мультиплеером (а если точнее, коопера-



тивным режимом Anarchy). Сражаться в нем легко и приятно, когда вы с напарниками и впрямь действуете сообща: мало того, что премируют теперь и за уникальные для режима групповые «скиллшоты», так еще и на арене время от времени появляются недруги, которых необходимо убить не абы как, а строго определенным способом. Не справитесь с заданием – лишитесь хорошего шанса набрать необходимое для пропуска к следующей волне неприятелей число баллов (а также, само собой, разжиться лишней «валютой» для закупок в оружейном «магазине»). Мне повезло – с двумя коллегами-французами я сработалась буквально через пару матчей, и у нас уже не возникало дурацких ситуаций в духе «на арену вылетел бандит, которого надо пнуть в воздух и расстрелять, но мои идиоты-напарники с какого-то перепуга утопили его в фонтане». Правда, стоило нам сменить карту, как появились сложности иного толка: выскакивает очередной зеленорожий кандидат на обнимания с железным частоколом, а единственный частокол – на другой половине карты и нужно как-то переправить бедолагу туда, не скормив его по пути гигантским вращающимся колесам. Впрочем, думаю, и такие задания – дело техники да виртуозного владения пинком и хлыстом.

Bulletstorm ошеломляет кислотным разноцветьем красок (но стоит поиграть подольше и к этому привыкаешь), подкупает отличным темпом развития одиночной кампании (не успеешь заскучать с одним набором приемов, уже подсовывают другие), не на шутку увлекает разнообразными заданиями и радует мультиплеером. Как-то мне попалось мнение, что такие шутеры – уже не совсем шутеры: мол, экшна в них стало непорядочно много для FPS. Но признаться, меня такой расклад только радует: можно сказать, что от Bulletstorm я в изобилии получила всего, чего мне не хватило в Madworld, и при этом не осталось такого неприятного привкуса бессмысленной и уже несмешной жестокости, как от скачиваемой Pain. И пускай рожа Грейсона в некоторых видеосценках получилась страшненькой, а лицевая анимация Тришки – куда менее выразительна, чем те гримасы, которые корчат рядовые бандиты. Зато проходить сингл интересно, и возвращаться к мультиплееру хочется – а не это ли самое ценное, чего ждешь от FPS?

Почему так важны «скиллшоты»?

Боеприпасы можно подобрать на поле, а враги иногда роняют оружие, но все равно самый главный источник оружейных благ в Bulletstorm – капсулы-«магазины». А в них разрешают расплачиваться только премиальными очками, которыми персонажа награждают за «скиллшоты». Часто используешь одни и те же «скиллшоты» – поток очков усыхает до тоненького ручейка, экспериментируешь – свободно покупаешь и доступ к новому оружию (а то вот еще, гадать, когда же попадется тот мидбосс, который его уронит!), и апгрейды, и все спецзаряды.

ОЦЕНКА 9.0

BULLETSTORM ПОДКУПАЕТ ОТЛИЧНЫМ ТЕМПОМ РАЗВИТИЯ ОДИНОЧНОЙ КАМПАНИИ, УВЛЕКАЕТ ОБИЛИЕМ ПРИЕМОВ И РАДУЕТ МУЛЬТИПЛЕЕРОМ.



Интервью:
Эдриан Хмеляж и Клифф Блежински

FPS – давно сложившийся жанр, и уже, в общем-то, не секрет, как сделать хороший шутер – с нормальным управлением и т.д. и т.п. А вот действительно превосходные шутеры сейчас – что их определяет?

Эдриан Хмеляж: Качество шутера зависит от разных факторов. Но если вы хотите узнать рецепт создания отличного FPS, то я бы сказал, что кто-то пытается вычислить его, используя те наработки в жанре, которые накопились и были выверены в ходе последних двадцати лет, а кто-то отказывается идти по проторенной другими дорожке и старается привнести в мир что-то новое, как мы с Bulletstorm, например. Но в конечном итоге, в сердце FPS – диалог между врагом и оружием персонажа. Именно это нужно сделать правильно, если хочешь, чтобы твоя игра умела успех. Важно, чтобы существовала обратная связь, чтобы было видно, какой эффект производят действия геймера. Жмешь на кнопку – и на экране происходит что-то грандиозное, а ты чувствуешь, что так и должно быть, что нет фальши, нелогичности. Это базовое правило и оно является ключевым для всех шутеров, независимо оттого, пытаются их создатели быть новаторами или же нет.

Клифф Блежински: Вы вот упомянули, что все сейчас знают, как сделать просто хороший шутер. Но я не соглашусь с вами: я много играю в FPS, и мне попадалось достаточно таких, в которых управление какое-то странное, как будто заторможенное или попросту смехотворное. В том числе и среди новинок. На мой взгляд, задача тех, кто делает шутеры, – не только провести тестирование по принципу «белого ящика» и убедиться, что код работает, как задумано, врагов интересно убивать снова и снова, а управление удобно. Если речь, скажем, идет об одиночной кампании, важно не только удостовериться, что она срежиссирована как захватывающая поездка на «американских горках», но и сделать так, чтобы хотелось возвращаться к уже пройденным этапам, экспериментировать с разными опциями. И я думаю, Эдриан и его команда, придумав систему «скиллшотов», избрали верное направление для решения этой задачи.

Кстати, бытует такое мнение, что, мол, Клифф Блежински в создании Bulletstorm особо не участвует, а просто за проектом приглядывает, помогает привлечь к нему внимание публики. Расскажите о вашем личном вкладе в эту игру.

К.Б.: *с каменным лицом* Да, я вообще в нее не играл ни разу.

Э.Х.: *еле сдерживает улыбку* Что у нас тут вообще за мероприятие, какую игру показываем? Bully… Bullystorm (игра слов; bully – на случай, если кто вдруг запамятовал, – тот, кому нравится издеваться над слабыми. – Прим. перев), вроде?

К.Б.: Хммм, да, как-то так. Bullystorm.

Э.Х.: Точняк, Bullystorm. *все смеются*

К.Б.: А называется так, потому что ими там стрелять нужно *перестает дурачиться* Для нас, в Epic, участвовать в создании Bulletstorm – это действительно увлекательный процесс. Мы начали сотрудничать с People Can Fly, и сразу же познакомили их с чем-то вроде методики, которую мы выработали, занимаясь Gears. Мы сказали: «Да, у вас есть концепция, вы можете предлагать ее издателям до посинения, пока рак на горе не свистнет, но нужно еще что-то осязаемое, итоги тестов по принципу «белого ящика». Нужно показать разные сценарии, продемонстрировать, как поведет себя различное оружие». И тут же Эдриан запускает прототип и заваливает нас безумными сценариями, ружьями, опциями. Мы с Таней (Таня Дженсен, продюсер Bulletstorm – Прим. ред.), вгрызаемся во все это и такие: «Ух ты, это flailgun? Он делает то-то? А как насчет еще вот таких особенностей? И вот такое еще тогда удастся провернуть! И вообще давайте вот эти штуки объединим!» Эдриан очень любит приводить такой пример: его команда стала добавлять в игру механики для цепляния врагов хлыстом, пинков и подкатов, и в том числе появилась возможность подкидывать противников в воздух. И я говорю: «Ну раз на планете есть растения, то почему бы им не оказаться росянками?» И тут вижу гигантскую росянку, электробури и прочие классные штуки. Лично для меня участие в этом проекте оказалось эдаким глотком свежего воздуха. Можно сказать, что я по уши завяз в Gears, каждую секунду думаю только о Gears, а тут появилась возможность приложить руку к FPS с едва ли не самым уникальным арсеналом со времен Unreal Tournament и Painkiller и увидеть, как его ловко дополняют системой «скиллшотов». Это было просто здорово. Да и вообще вернуться к FPS было здорово.

Над сколькими проектами вы в состоянии работать одновременно?

К.Б.: Вы бы удивились, если б я назвал цифру! *смеется* Я пекусь, само собой, о Gears, но я также помогал с Infinity Blade, нашей игрой для платформ Apple, есть и еще кое-что пока неанонсированное.

Вы бы стали сотрудничать с другой студией, если бы речь шла не об оригинальной игре, а о проекте по уже придуманной вами вселенной, вроде Gears of War?

К.Б.: Мы привлекали People Can Fly к работе над PC-версией Gears of War. Вообще, кто знает, что случится в будущем, может возникнуть такая ситуация, что… Одним словом, все возможно. Ну вот, если бы мы решили, что Infinity Blade имеет смысл сделать для Kinect – не в смысле, что у нас есть такие планы, а просто говоря гипотетически – тогда мы бы, возможно, привлекли кого-то из наших партнеров, какую-нибудь молодую энергичную студию. В общем, если правильные люди соберутся в правильное время, все может случиться.

Знаете, в Bulletstorm меня очень удивили QTE, в которых предлагалось нажать на триггер для выстрела, при этом было очевидно, что герой метит не туда, поправить прицел вручную не разрешалось, а в катсцене потом он стрелял вполне успешно. Почему вы решили именно так эти эпизоды преподнести?

К.Б.: QTE могут быть интересными – правда, лично я считаю, что использовать их нужно только в тех случаях, когда иначе поступить нельзя. Вообще отличный вопрос. Вот смотрите: у нас есть эдакая «песочница», где может произойти что угодно, и это прекрасно для геймплея, прекрасно для системы «скиллшотов», пугающе для тестеров, волнующе для геймдизайнеров и инженеров, многообещающе для геймеров. Но есть и другая сторона – повествование, ключевые моменты, катсцены, которые производят сильное впечатление, при этом оставаясь неинтерактивными. Когда начинаешь идти по этому пути, получаешь возможность как-то контролировать происходящее и тогда решаешь добавить QTE, чтобы получился эдакий гибрид геймплейной и неинтерактивной сцены. Чтобы игрок чувствовал, что именно он по-прежнему жмет на курок.

Но именно из-за этого я попыталась получше прицелиться, а оказалось, что достаточно нажать правый триггер.

Э.Х.: Возможно, нам стоило получше эти сцены преподнести, чтобы было ясно их отличие от обычных перестрелок. Но как уже заметил Клифф, это просто очень полезный инструмент, который помогает нам рассказать историю. Вообще даже в этой области мы попытались что-нибудь новое придумать: например, в играх вы часто в таких QTE-испытаниях либо проигрываете, либо выигрываете, и если вас постигает неудача, то приходится все повторять заново. А у нас такого нет – вы всегда продвигаетесь вперед, независимо от скорости реакции во время QTE-заданий. Разница только в том, получите вы премиальные очки или нет. Если бы мы вас заставляли переигрывать эти эпизоды, пропало бы ощущение погружения в историю.

То есть вот у вас, на самом деле, возникли проблемы как раз из-за этого запаса времени, по сюжету-то вы нажимаете кнопку до того, как герой начинает целиться. Действительно, это

может озадачить – стоит взять на заметку, что в будущем нам нужно будет как-то половчее такие эпизоды преподнести.

Кому принадлежит идея начислять премиальные очки за следующее: успеть нажать на кнопку, как только на арене происходит какое-то заскриптованное событие (вражеский корабль, скажем, откуда ни возьмись появляется или враги прибегают)?

Э.Х.: Работа с Epic научила нас, что если пытаешься какие-то новаторские вещи делать, то важно соблюдать единообразие: все в игре должно следовать общей теме. Допустим, вы выжимаете максимум из придуманной нами системы. Отчасти так происходит, что вы знаете, как использовать вверенный вам арсенал, но еще немаловажную роль играет ваша наблюдательность, умение отслеживать возникающие ситуации и быть в курсе того, что творится вокруг, какие возможности открываются. Поэтому мы подумали, что награждать очками за «кнопочный» отклик на катсцену – логично. Это вполне в духе персонажа, сохраняется связь с системой «скиллшотов», а поскольку задание несколько отличается от того, что обычно приходится делать на арене, то оно отлично помогает разбавить геймплей, развлечь игрока.

К.Б.: Я думаю, это эволюция кнопки Y из Gears (Y отвечает за зрелищные добивающие удары и работает эдаким «пультом от подзорной трубы» – нажимаешь ее, когда на экране появляется иконка с восклицательным знаком, и камера тут же фокусируется на чем-то важном . – Прим. перев.) Отличный способ привлечь внимание пользователя ко всяким классным эпизодам, чтобы уж точно никто ничего не проглядел. А интеграция в боевую систему гарантирует, что у геймеров всегда будет мотив реагировать на появление соответствующей иконки – «восклицательный знак» в Gears, например, со временем начинают игнорировать. Я прям завидую, что парни, а не мы до этого додумались!

Э.Х.: Да, я смотрел, как люди играют, и не мог поверить, сколько они всего пропускают иногда! Знаете, нажимает кто-нибудь кнопку, открывается дверь, а потом вдруг что-нибудь происходит. И мы думаем: ну, в такой-то сцене не нужно дополнительно напоминать, на что глядеть. Вы ведь кнопку нажали – теперь-то вам наверняка любопытно, что произойдет! А получается иначе: люди жмут на клавишу и поворачиваются, даже не смотрят, что случилось. Я прям изнывал: «Не поворачивайтесь же!»

К.Б.: Так надо мотивировать! *смеется* Постеры с девочками развесить…

Э.Х.: В целом, для нас это стало очень удобным инструментом: мы избавились от необходимости всякий раз использовать полнокровные катсцены, чтобы привлечь внимание геймера, и когда вы используете эту опцию в игре, то чувствуете, что по-прежнему контролируете ситуацию, не ощущаете себя просто наблюдателем, а у нас, в свою очередь, есть шанс что-то вам сообщить, какой-то эпизод истории выделить, зная, что вы это не пропустите.

Кстати, насколько оправданно играть в Bulletstorm как в cover shooter? Не получается так, что те, кто используют знакомую по Gears тактику, себя немножко обделяют?

Э.Х.: Нет, это совершенно нормально. Мы хорошо понимаем тех, кто привык так играть, и не хотим, чтобы им пришлось отказываться от любимого стиля. Я видел, как люди не расстаются со снайперской винтовкой вплоть до самого финала, предпочитают держаться на расстоянии от врагов, а не лезть на передовую с шотганом наперевес – у нас такое вполне возможно. Вы ведь можете «скиллшоты» делать и когда за укрытием прячетесь. Более того, если вы – из числа хардкорщиков, то можете вообще отключить систему оповещения о «скиллшотах», истреблять врагов «по старинке», и я надеюсь, что вам все равно будет весело!

Sony анонсировала NGP, и, судя по параметрам устройства, у карманных игр есть шанс стать еще ближе к тем, которые разрабатываются для домашних платформ. Как вы считаете, это вообще хороший вариант развития событий?

К.Б.: Мы с Эдрианом посмотрели NGP в Японии, и нас обоих эта платформа очень заинтересовала. То есть, я, конечно, люблю Apple, работать на iPad для меня – радость, но (консольные) FPS без двух аналоговых стиков просто не получаются хорошими. Люди могут говорить иначе, но мне очень жаль, такова правда жизни. Хотя бы потому, что если вы дольше, чем тридцать секунд, трете пальцем экран, то просто выдыхаетесь. Есть попытки что-то там придумать, какую-нибудь насадку приспособить, но, в общем, когда мы увидели NGP с двумя аналоговыми стиками, то мир сразу расцвел новыми красками. Для такой платформы вполне можно сделать игру типа Uncharted, и она не будет уступать версии для домашней консоли. Понятно, что экран меньше, врагов нужно как-то заметнее сделать, – одним словом, своих проблем хватает, но лично я счастлив, что такие перемены происходят, и только приветствую это поколение карманных приставок. И в то же время считаю, что всегда есть место для самых разных игр.

Если бы у вас был неограниченный запас времени и денег, какую игру вы бы сделали?

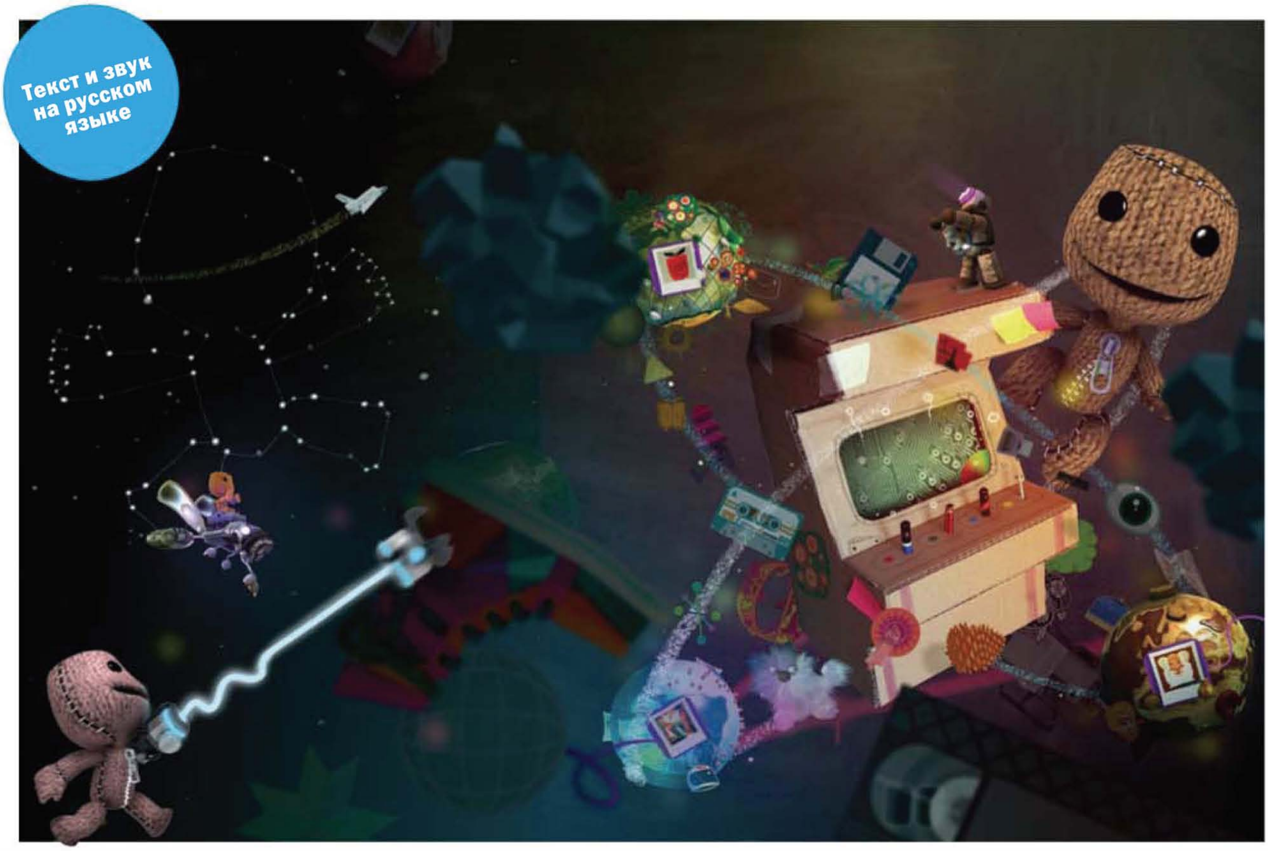
Э.Х.: Вообще я всегда говорил и говорю, что творческие люди лучше работают, когда имеются какие-то сдерживающие факторы, нужно преодолеть какие-то ограничения. Вот, например, сейчас чаще появляются классные телепередачи – бюджеты-то многим сократили, и авторам приходится выкручиваться за счет интересных сюжетов, интересных сценариев, а не броских декораций, например. Ну а что бы за игру я сделал… вообще у меня есть идеи, но я ими еще не готов поделиться с миром *смеется*

К.Б.: А я бы, например, сделал игру, которая воспроизводит тот процесс открытия мира, через который каждый человек проходит в детстве. Про то, как друзей заводят, ужей ловят, у костра в лесу сидят… всякие такие вещи.

Э.Х.: Да, заново ощутить магию детства.

К.Б.: А финальный босс – незнакомец с конфетами. *мрачным голосом* «Не бери конфеты у чужого дяди!» **СИ**







Валерий Корнеев

LittleBigPlanet 2

Тряпичному человечку сэкбою – или, как его ошибочно именуют российские журналы для хипстеров, сокбою – всё же удалось стать чем-то вроде талисмана PS3. До лавров Марио, впрочем, еще далеко, освоен был только один жанр, и Sony закрепляет позиции, выпустив сиквел игры, которая, казалось, меньше всего нуждалась в продолжении.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
action.platform.3d
Зарубежный издатель:
Sony Computer Entertainment
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Media Molecule
Обозреваемая версия:
PlayStation 3
Мультиплеер:
co-op, vs, local, online (1-4 игрока)
Страна происхождения:
Великобритания

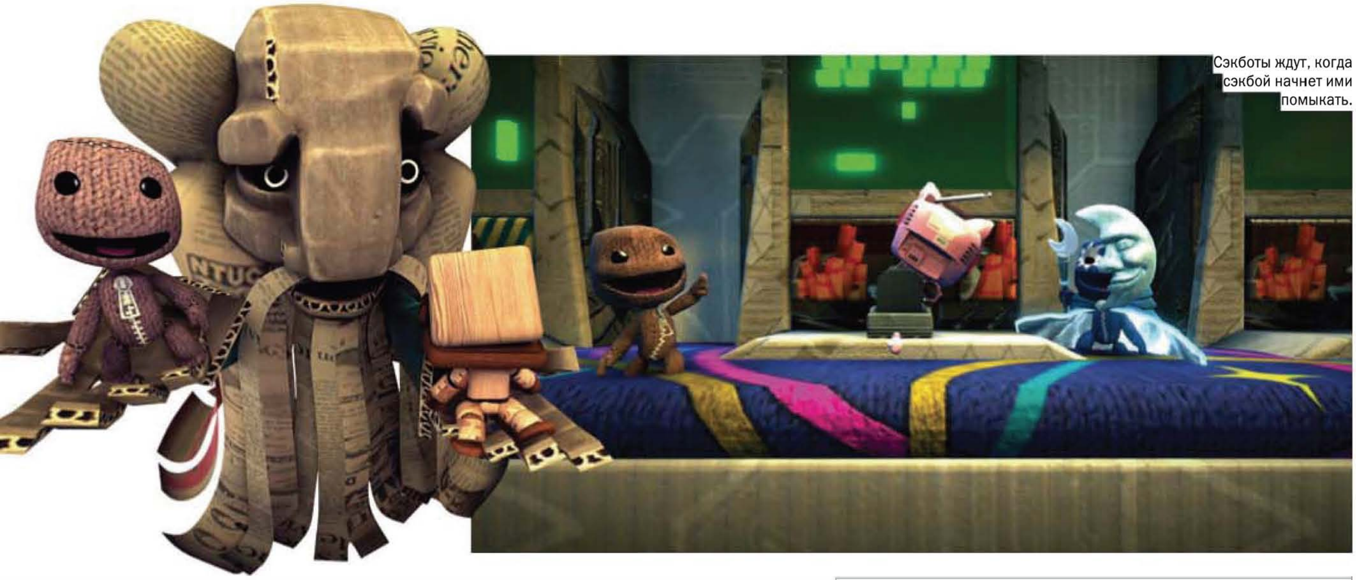
Уже в продаже

Пару лет назад с первой LittleBigPlanet я сам себя перехитрил. Польстился на версию для стран Азии (там она появилась в продаже раньше, чем у нас, стоила почти в два раза дешевле) и только забирая на почте бандероль сообразил, что DLC придется оплачивать в гонконгском PlayStation Store. На том и погорел: карточки российских банков магазин не признавал, а продавцы с eBay кодами предоплаты гонконгской PS Network тогда еще не торговали. LBP без онлайновых расширений похожа если не на маковку айсберга, то уж точно на набор Lego без возможности добавить деталек – развлечение на первых порах дико увлекательное, но без регулярной подпитки быстро увядающее. К однопользовательскому режиму я охладел за пару дней, редактор уровней требовал уделять ему всё свободное время, крутых самоделок в онлайне было еще совсем мало, и диск отправился на полку. Когда же на базе игры расцвело пышное моддерское сообщество, нырять обратно стало, честно говоря, недосуг – однако я следил за тем, как LBP осваивал приятель с маленьким сыном (о совместных успехах они отчитывались в ЖЖ).





ЗА АРТ-ДИЗАЙН
СТРАНА ИГР



Сэкботы ждут, когда сэкбой начнет ими помыкать.

Про игру в общих чертах всё было понятно: студия Media Molecule создала выдающийся конструктор платформеров с потенциалом бесконечного расширения. Пытливый деятель может там наворотить не только пресловутые гигантские пиписьки, плющиеся магмой (хотя и их тоже), но довольно-таки занятные уровни со сложной механикой. Только базовый «бродильный» геймплей оставлял желать лучшего: управление чересчур чувствительное, разболтанное; сэкбой сплошь и рядом своевольничал, вертясь как собачонка в ажитации. Чрезмерная инерционность в игре с прыжками по платформам – это смерти одна за другой, бессмысленные, многократно повторяющиеся и порой доводящие игрока до истерики с крушением подручной аппаратуры. Феномен известен с начала 1980-х, желанием бороться с ним индустрия явно не горит, остается в тысячный раз сокрушаться о сговоре гейм-девелоперов с продавцами джойпадов.

Почему так подробно о первой части? А потому что во второй, если говорить строго об основах геймплея, не изменилось практически ничего. Хотя в распоряжении семенящих по уровням мешочков появились оригинальные гаджеты, а путь усыпан новыми ловушками, управление осталось примерно таким же недокрученным (или всё-таки полуразвинченным?), как в прошлый раз. Железобетонная уважительная причина: совместимость с тремя миллионами уровней, рожденных в недрах фэн-сообщества за два года. Если бы вторая игра обрубала доступ к наработкам комьюнити, когорты самоделкиных объявили бы Sony бойкот – а так лишь подулись для вида. Поначалу ведь планировалось расширять галактику LBP исключительно на базе первой игры; еще в ноябре 2009-го продюсер Мартин Лайна и дизайнер уровней Дэнни Ливер в интервью criticalgamer.co.uk божились, что никакой второй части не будет – сиквел, мол, делать «непродуктивно». Передумали, случается. Главное что: покупая LBP2, вы получаете сюжетный режим (шесть зон по восемь уровней), доступ к хранящейся в PlayStation Network прорве фэнских творений и то, что делает игру полноценным сиквелом: радикально переделанный конструктор уровней или, как их тут называют, эпизодов.

Сюжетная часть – экскурсия с погружением. Здесь Media Molecule ведет вас за руку, демонстрирует игровую механику, попутно пробалтывая довольно милую байку о борьбе героев Крафтворлда со зловещим пылесосом Негативитроном. Кроме сэкбоя (или сэкгёрл, это уж как захотите), в выяснении отношений участвуют Ларри да Винчи, Авалон Центрифуга, Виктория фон Батисфера и другие интересные личности. Базовый геймплей с беготней и прыжками по макушкам врагов оживляют гаджеты вроде захватного крюка в бэтменском духе, перчатокхваталок и волшебных шапок-плевалок. Мир обретает границы, становятся ясны законы, по которым он функционирует, плюс вам предъявляют слегка обновленную визуальную

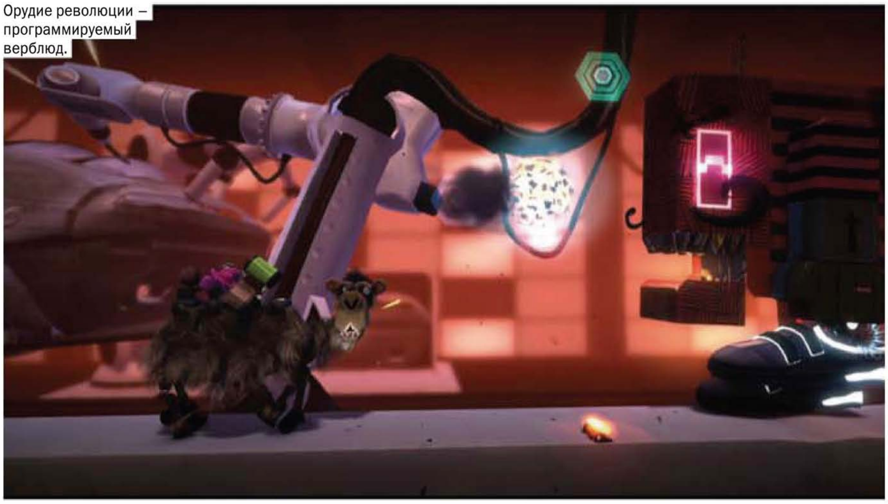
Вам с Фраем или без?

LBP2 полностью переведена на русский язык, с обычными для российских локализаций нюансами – набившие оскомину голоса наигранно зачитывают текст, при переносе с английского обогатившийся, к примеру, шуткой про «носки, стоящие в уголке». Я выдержал пять минут, сменил язык консоли и дальше слушал милого сердцу Стивена Фрая (актер снова выступает незримым проводником сэкбоя на просторах Крафтворлда). Жаль, что вносимый Фраем совершенно особый шарм ускользнет от геймеров, не владеющих английским языком. Зато переведенная на русский игра понятна детской аудитории.



ПРИ ЖЕЛАНИИ МОЖНО ЯВИТЬ МИРУ РЕМЕЙКИ СОВЕТСКИХ «КОНЬКА-ГОРБУНКА», «ГОРОДКОВ» И «МОРСКОГО БОЯ», ПРИМИТИВНЫЙ FPS ИЛИ ПРОСТЕНЬКУЮ ЗАЯВКУ НА АВИАСИМУЛЯТОР.

Орудие революции – программируемый верблюд.







стилистику. Крафтворлд, раньше напоминавший большую свалку рукодельных игрушек, ко второй серии обзавелся данки-конговскими джунглями, вкраплениями кулинарного свойства и чертами уютного зальчика игровых автоматов из детства (элементы иных классических платформеров и шутеров с любовью встроены в геймплей).

Симпатичная и ловко сработанная, сама по себе сюжетная кампания не оправдывает покупки LBP2: это большая затравка, учебный курс и возможность собрать побольше призовых значков. Сердцевина, суть игры – в конструкторе уровней с богатым набором инструментов и наворотами, как в наборах Lego Technic, где к привычным кубикам добавлены электромеханика и сенсоры. Media Molecule удалось замечательным образом улучшить свой конструктор: по сравнению с прежней версией система упрощена, сделана более интуитивной, но не потеряла ни капли функционала; наоборот, рамки осуществимых фокусов расширились. Инструментарий LBP2 позволяет без лишних усилий создавать ландшафт, архитектуру, индикаторы и меню, задавать логику поведения существ, предметов, оружия и самого сэкбоя, ставить скриптовые сценки, записывать реплики через аудиогарнитуру и сочинять музыку с помощью внутриигровых синтезаторов. Спустя месяц после выхода первой части сеть PSN взорвалась тысячами самопальных клонов Mario Bros. На базе LBP2 можно пойти значительно дальше – например, в направлении старых GTA, текстовых квестов, спортивных



Демо техники

Обязательная инсталляция LittleBigPlanet 2 занимает около 600 мегабайт. На диске вы также найдете набор из десяти «доисторических» эпизодов Sackboy's Prehistoric Moves для игры с помощью PlayStation Move. Это не столько дополнение, сколько техническая демка – вполне, тем не менее, играбельная. На жесткий диск она устанавливается отдельно и из самой LBP2 недоступна. Пока неизвестно, появится ли когда-нибудь поддержка Move в основной игре.



симуляторов или японских RPG эпохи SNES и ранней PlayStation. При желании можно явить миру ремейки советских «Конька-горбунка», «Городков» и «Морского боя», примитивный FPS или простенькую заявку на авиасимулятор. Хотите вообще отказаться от игровой составляющей и снять трехмерный мультфильм? Пожалуйста, снимайте, средства доступны с самого начала, инструменты не нужно открывать или зарабатывать. Я почему-то первым делом выстругал копию ленинского Мавзолея с трибуной для сэкбоя (скриншот в фейсбуке собрал кучу «лайков»), сейчас вокруг усыпальницы вырастает своеобразная интерпретация Солнечного города – понятия не имею, куда всё зайдет, но бросать это занятие не хочется.

Разработчики какое-то время раздумывали над поддержкой клавиатуры с мышью, однако ритейл-версия LBP2 пока управляется только с джойпада. (Как реверанс в адрес Sony стоит расценивать записанный на диске набор эпизодов для контроллера Move; они вряд ли перевернут ваши представления о видеоиграх). Когда необходимо по миллиметру вымерять габариты конструкций, Sixaxis и DualShock 3 тяжело назвать идеальными устройствами ввода – тем не менее, авторы сделали всё возможное, чтобы свести негативные моменты к минимуму. В редакторе уровней первой LBP я постоянно ошибался с командами, здесь путаница почти сошла на нет, а руководство из пятидесяти уроков сразу доступно в полном объеме. Для пущего удобства перестроена платформа для публикации, поиска и оценки эпизодов, в результате найти стоящие творения действительно стало легче. Я, правда, слышал жалобы на засилье имитаций: дескать, для игры, предоставляющей огромную творческую свободу, LBP2 порождает многовато повторов уже существующих игровых проектов. Можно парировать, что, во-первых, игры по своей природе повторяют одна другую, а во-вторых, надо же от чего-то отталкиваться. Кто оттолкнется дальше других, тот молодец. Кто сделает идеальный клон Castlevania IV с участием сэкбоя, тот тоже молодец, просто на свой лад.

LittleBigPlanet 2 – отличный способ попробовать себя в шкуре геймдизайнера, примериться к креативной составляющей профессии, не беспокоясь о бюджетах и сроках. Легко верится, что лет через несколько на вопрос о том, что их привлекло на эту стезю, авторы известных игр будут среди прочих источников вдохновения называть разработку Media Molecule. Рассказывая о LBP2, невольно переходишь к штампам вроде «поразительных возможностей» и «почти безграничного потенциала», но что делать – в хороших руках игра правда выдает потрясающие результаты, счет пользовательских уровней сегодня идет на миллионы, а очень приличных среди них – минимум сотни. Безусловно, нельзя закрывать глаза на огрехи платформенной части, но это единственное, что заставляет снизить итоговую оценку.

ОЦЕНКА 8.5



Поддерживается кооперативный режим для четырех игроков.



Сэкботы: кто они?

Новая категория персонажей – NPC, чей облик и модель поведения игрок может изменять в широких рамках с помощью микрочипов. Сэкботы бегают за сэкбоем и от него, патрулируют локации, пляшут, поют, дурачатся – короче говоря, делают, что им прикажут. Это ваши актеры второго плана.



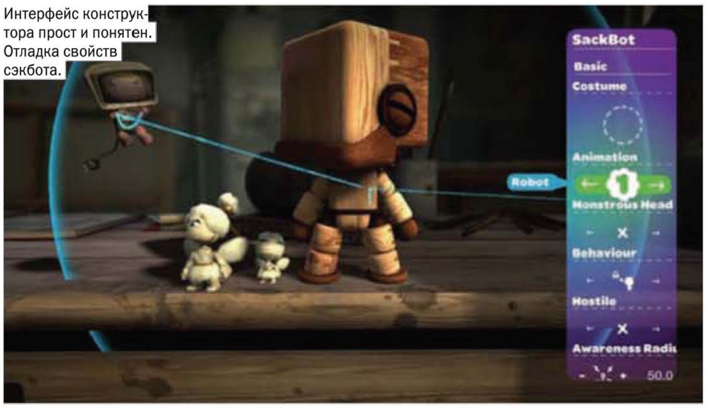
Всем Ильич, пацаны! Сделано бувально за десять минут.

Доска почета

За успехами сообщества LBP предлагается наблюдать не только внутри игры, но и на официальном сайте lbp.me, где публикуется статистика по загрузкам пользовательских уровней. Зайдя на сайт под логином PSN, можно отметить эпизоды, в которые вам интересно сыграть позднее. Эпизоды сортируются по категориям, оценкам и меткам. Из отечественных веб-ресурсов рекомендуем заглянуть на littlebigrussia.ru, там достаточно полезный форум.



LITTLEBIGPLANET БЕЗ ОНЛАЙНОВЫХ РАСШИРЕНИЙ ПОХОЖА ЕСЛИ НЕ НА МАКОВКУ АЙСБЕРГА, ТО УЖ ТОЧНО НА НАБОР LEGO БЕЗ ВОЗМОЖНОСТИ ДОБАВИТЬ ДЕТАЛЕК.



Интерфейс конструктора прост и понятен. Отладка свойств сэкбота.

Ghost Trick

Обычно со смертью главного героя игры заканчиваются. Бывают и исключения: в Demon's Souls, например, душа продолжала бороться за возвращение в тело, а в Ghost Trick протагонист, бессильный спасти свою жизнь, спасает чужие.



Сергей Цилюрик

Его зовут Сиссель, и он мертв. Над его бездыханным телом разворачивается еще одна трагедия: близорукий киллер наставляет дробовик на красноволосую девушку. Гибель Сисселя, однако, наделила его сверхъестественными силами, которые он тут же использует, чтобы помочь оказавшейся в беде незнакомке. Его душа способна перемещаться с одного объекта на другой и управлять ими. Есть ряд заметных ограничений: так, большинство предметов не способно произвести хоть сколько-нибудь полезных действий, а расстояния между доступными Сисселю объектами зачастую бывают слишком велики. Вот и не выходит на этот раз: благодаря стараниям героя девушке удается на какое-то время оторваться от убийцы, но в конце концов смерть ее все-таки настигает.

Тут как нельзя кстати приходится другое умение Сисселя – прикоснувшись к еще не успевшему остыть трупу, он может перенестись во времени за 4 минуты до трагического события и попытаться его предотвратить с помощью все тех же трюков. Себя таким образом спасти, увы, нельзя, но юную незнакомку – удается. Ведь она для Сисселя важна: именно она стояла над его трупом в тот момент, когда наш герой осознал свою незавидную участь; кому, как не ей, знать, кто он такой, что он делал на богом забытой свалке на окраине города и при каких обстоятельствах погиб? Дело в том, что Сиссель – еще одна жертва популярного среди протагонистов недуга под названием амнезия. На его счастье, люди, чью жизнь он спасает, сохраняют не только воспоминания о пережитой гибели, но и возможность разговаривать с призрачным героем после чудесного воскрешения. Таким образом ему и приходится по кусочкам воссоздавать картину произошедшего – и происходящего у него на глазах. События Ghost Trick разворачиваются в течение одной ночи – всего за несколько часов Сиссель спасет жизни многих людей (а они мрут как мухи от всевозможных причин, одна другой глупее) и найдет ответы на все интересующие его вопросы. И уж можно не сомневаться, что удивится не раз и не два.

Ghost Trick – в первую очередь визуальная новелла, конечно же. Почерк Сю Такуми, ранее создавшего сериал Ace Attorney, здесь узнается с легкостью. Нужно отдать автору должное: в своем новом творении ему вновь удалось придумать такую формулу геймплея, которая прекрасно вписывается в адвенчурный жанр, при этом оставаясь абсолютно самобытной и ни на что не похожей. По сути, все, что мы делаем, помимо чтения многочисленных диалогов, – переносимся с одного объекта на другой и взаимодействуем с ними с целью спасения чьей-то шкуры. Перед этим мы смотрим сценку, описывающую последние минуты жизни спасаемого нами персонажа, попутно подмечая детали: что же именно послужило причиной его гибели и как можно этому помешать? Ghost Trick – это такая The Incredible Machine наоборот: словно в огромной машине Руба Голдберга есть всего одно слабое звено, и нам нужно к нему подобраться и своевременно его разорвать. Зачастую этого приходится достигать методом проб и ошибок, однако в большинстве случаев решение буквально плавает на поверхности, и от

Уже в продаже

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Nintendo DS
Жанр:
adventure/puzzle
Зарубежный издатель:
Capcom
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Capcom
Обозреваемая версия:
Nintendo DS
Мультиплеер:
нет
Страна происхождения:
Япония



GHOST TRICK – ЭТО THE INCREDIBLE MACHINE НАОБОРОТ: СЛОВНО В ОГРОМНОЙ МАШИНЕ РУБА ГОЛДБЕРГА ЕСТЬ ВСЕГО ОДНО СЛАБОЕ ЗВЕНО, И НАМ НУЖНО ЕГО РАЗОРВАТЬ.

Суть игры в одном предложении.



Если вы всю жизнь мечтали оказаться в роли мусорного ведра, сейчас – ваш шанс!





Сиссель пробует свои трюки: вселившись в гитару и забренчав, он отвлекает киллера от жертвы. Некоторые моменты заставляют поневоле вспомнить Haunting Starring Polterguy.



Пять лет ожидания

Идея создания Ghost Trick пришла Сю Такуми во время разработки третьей части сериала Ace Attorney – он как раз завершал трилогию и подумывал о чем-то совершенно новом. Его планам, правда, не суждено было осуществиться еще добрые пять лет – с выходом DS руководство Capcom задумалось о переносе на нее детективно-судебного цикла, а потом – и о четвертой части. В создании Apollo Justice Такуми принимал уже меньше участия: он снял с себя обязанности планировщика и сценариста, оставшись лишь в роли руководителя проекта. А спин-офф, Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth (и его продолжение), создавался уже без его участия. Что же до Ghost Trick, то Такуми не исключает возможности превращения ее в сериал.

игрока требуется лишь безукоризненно выполнить всю цепочку действий.

Итак, сюжет увлекателен и довольно непредсказуем, интрига держится до самой развязки, игровая механика вышла на удивление новаторской и интересной – в чем же кроется «но»? Увы, в однообразности геймплея: Ghost Trick ни разу не удивляет какими-то значительными добавками к изложенной в самом начале игры формуле (окей, за одним исключением), и от этого становится предсказуемым и даже несколько рутинным.

Что же до сюжета, то тут напрашивается сравнение с предыдущими работами Сю Такуми – увы, не в пользу Ghost Trick. Судебные заседания в цикле Ace Attorney были напряженными поединками защиты и обвинения – и, когда после десятков «Objection!» и «Take That!» на свет всплывала та самая улика, которая ставила все дело с ног на голову, ее предъявление было для игрока – непосредственного участника процесса – без двух минут катарсисом. Быть может, я чуть преувеличиваю, но это лишь для того, чтобы было понятнее, чего Ghost Trick не хватает. Здешнее повествование тоже носит мистическо-детективный характер, но из-за одинаковости геймплейных вставок они со временем теряют изюминку, а мерное изложение сюжета со всеми его поворотами в неинтерактивных сценках воспринимается куда спокойнее (пассивное «Ах вот оно как было» против былого «Ага!»). Ну и, конечно, бич всех подобных игр – отсутствие повода к ним возвращаться. Впрочем, учитывая, какие тут в финале трюки выделывает сюжет, не исключено, что может захотеться еще раз глянуть глазком на первые главы, чтобы в каждой второй тамошней реплике разглядеть двойное дно.

О самом же сладком – напоследок. В Ghost Trick потрясающая, сногсшибательная, невероятная анимация персонажей. Арт-дизайн игры в целом заслуживает похвалы, задние фоны крайне детализированы, да и внешний вид персонажей держит высокую планку авторов Ace Attorney – но в движении Ghost Trick по-настоящему оживает. Разработчики использовали высокодетализированные полигональные модели, создав на их основе спрайты с изумительной плавностью движений – и благодаря этому сейчас, в 2011-м, DS все еще может удивлять качеством графики в своих играх. Что до саундтрека, то он особых восторгов не вызывает, хоть и приятен; его автор – уже знакомый по первому «Фениксу» Масакадзу Сугимори.

Ghost Trick – игра на редкость целостная (нечасто можно видеть такую синергию сюжета и геймплея), очень красивая и определенно увлекательная. Ее недостатки никогда не становятся критичными, но при этом подвигнуть игрока на какие-то сильные эмоции ей вряд ли удастся. Твердая «восьмерочка», по-моему.

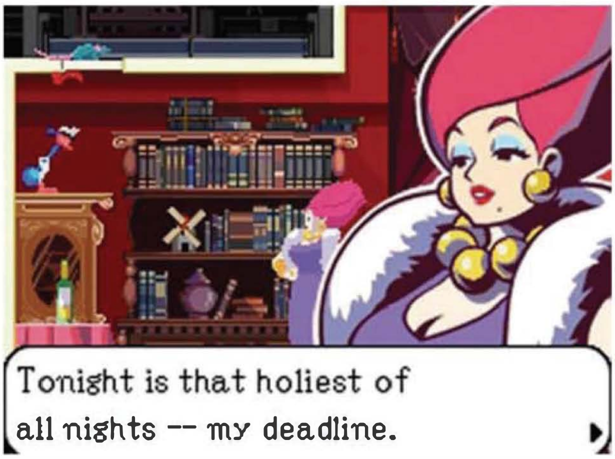
ОЦЕНКА 8.0

Вверху: Сиссель может преодолеть лишь малое расстояние между предметами, поэтому большая часть трюков производится с целью дотянуться до следующего объекта.

Внизу: Ночь дедлайна священна, спору нет.



В Ghost Trick практически нет «лишних» персонажей: большая их часть оказывается связана между собой незримыми сценарными нитями.



Dead Nation

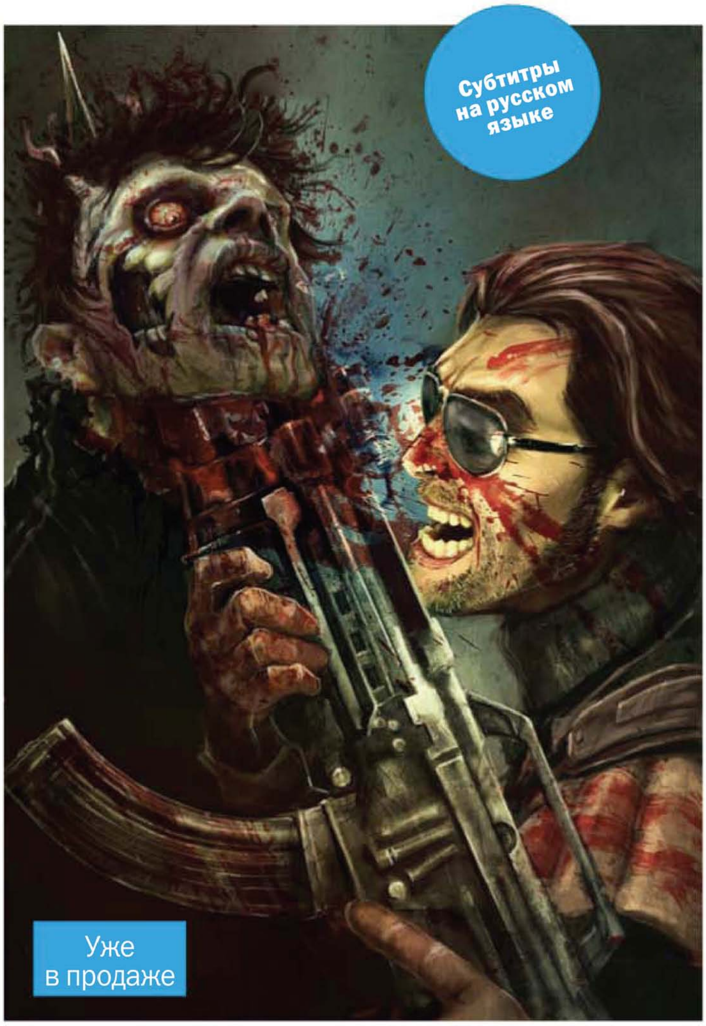
А началось всё обычно. Погожим утром вторника или, быть может, ненастной ночью четверга, когда крупные, с пуговицу, градины неистово расшибались о мостовую, служившая все эти дни верой и правдой баррикада дрогнула. Не развалилась под весом мёртвой плоти, не осыпалась внутрь, даже не зашаталась – дрогнула. Но это было началом конца. Сигналом, что пора перестать прятаться, делая вид, будто осталось на Земле безопасное место и провизии хватит до нового рассвета человеческой расы. Баррикада лишь дрогнула, но последняя надежда выживших обрушилась с грохотом, заглушившим даже шум грозы за наглухо заколоченным окном. Джек Макреди и Скарлетт Блейк ухватили зубами по капсуле с ядом и ступили за порог.



Артём Шорохов

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation Network
Жанр:
shooter.third-person.isometric.horror.zombie
Зарубежный издатель:
SCEE
Разработчик:
Housemarque
Мультиплеер:
co-op, local/online (до 2-х игроков)
Страна происхождения:
Финляндия (Хельсинки)



Дальше всё было просто

В наполненном ожившими мертвецами мире высоко ценится умение подмечать краем глаза, между делом, в ту секундочку, когда грохот выстрелов уже раскатился эхом по подворотням, а тела не успели украсить асфальт, поглядывать по сторонам, стрелять на звук и видеть во тьме глазами на затылке. Всегда нужно быть готовым, не забывать, что вот-вот из-за любого угла, из люка за спиной, с крыш в узком переулке – да хоть с неба! – вдруг выскочит орава оголтелых зомби, и если застанет врасплох, если не успеешь среагировать – разорвут в клочья линейку жизни, обнулят умножитель, заставят судорожно тратить всё, что было скоплено за уровень, и до следующего чекпойнта добираться предстоит с расшатанными нервами и бешеным сердцебиением. И ведь редко когда мертвяки побегут «откуда-то» – наверняка таких толп, ощетинившихся скрюченными пальцами и обезображенными лицами, вспыхивающими под светом фонаря и в то же мгновение вновь растворяющимися во тьме, будет несколько. И за доли секунды, пока ещё не захлестнуло с головой одной из этих смердящих волн, предстоит решать, в какую сторону отступить, что за оружие использовать, куда стрелять и как маневрировать. Мечешься как мышь в террариуме: куда ни кинься – отовсюду смерть с безразличными глазами.

А зомби здесь не промах: то стоят где-нибудь у стеночки, не привлекая внимания, и вдруг вцепляются в плечи, не позволяя уйти из окружения, то усыпляют бдительность, медленно ковыляя меж машин, а потом как один срываются на бег… То и дело рвут ритм, не позволяют подстроиться под ход игры, постоянно держат в напряжении. И даже если приослабят хватку, потеряют интерес или вовсе исчезнут с улиц, навидавшийся уже всякого игрок в Dead Nation насторожится пуще прежнего, переключится на оружие помощнее и всё внимание уделит интерьеру будущей трагедии. Левел-дизайн достоин отдельной похвалы: для survival-тира здесь есть, кажется, всё: узкие, клаустрофобные подворотни, секретные закутки, неприметные дырки в заборах, самоубийственные тупики, смертельно опасные стоянки тележек у супермаркета, тесные крыши небоскрёбов… И всякий раз всякая деталь обстановки поддержи-

Внизу: Оба героя формально одинаковы, однако Скарлетт – более хоррорный персонаж: её фонарик заметно хуже светит.



Мокьюментари-стилистика Dead Nation очень к лицу: и ведь вписана эта мнимая документальщина не просто в видеоролики – в сам интерфейс. Подсказки наполняют бегущую строку новостей, ведётся глобальная статистика по борьбе с заражением, игроки из разных стран уплотняют ряды в заочном соревновании, какое государство раньше достигнет отметки в 100% и, обнулив статистику, запустит новый цикл. За время подготовки обзора Россия поднялась с шестого места на четвёртое и продолжала удерживать хороший темп. Однако первыми стопроцентный порог предсказуемо перешагнули соперничающие за доли процента Финляндия и США.

вается игрой, предлагая интересные тактические рисунки, нежданные ловушки, неочевидные подспорья. На улицах Dead Nation всегда пытаешься переиграть противника, подстелить соломки, заготовить пути отступления (чугунные решётки лучше глухих стен, автосигнализация – друг человека, окна, крыши, люки, деревья, фонарные столбы и особенно тележки из супермаркета – смертельные враги), но редко когда можешь и впрямь почувствовать себя хозяином положения. И ведь не сразу поймёшь, то ли ситуация и впрямь под контролем, то ли вот сейчас, в эту самую секунду луч фонаря высветит за спиной сразу сотню окровавленных рук, и некуда уже деться от этой плотной, душной толпы.



Вверху: Играть стараешься в темноте: так лучше видно притаившихся зомби. И тогда же – ночью, при выключенном свете, начинает казаться, что залитый чёрным мирок, оживающий лишь в луче фонаря, расползается за пределы экрана, где размыта граница меж тьмой Dead Nation и тьмой обычной московской квартиры.

На скорости тысяча зомби в час

Оружие переключать крестовиной неудобно* – не та динамика в рамках логики игры («замер = умер»): ни шотган, ни огнемёт, ни что-либо ещё помимо дефолтной винтовки с бесконечными патронами вы не захотите расходовать без причины – они не понадобятся вам, пока не попадёте в беду. А когда мясорубка уже началась, отпускать палец с аналоговой ручки, ответственной за бег, опасно и неумно. Остаётся полагаться на везение и кое-какие трюки, например, можно успеть переключиться на нужный ствол в момент «рывка» – за ту секунду, пока персонаж бросается на прорыв (не успел – пиши пропало, стамина будет восстанавливаться четыре долгие секунды); да ещё на память и слух, ведь бросить взгляд на меню прокрутки оружия вам, точно говорю, некогда. Такое вот дёрганое, нервное, жутковатое удовольствие – настоящий survival shooter, ближайшим и единственным аналогом которого является Left 4 Dead, в то время как от куда более похожих на первый взгляд Alien Breed, Zombie Apocalypse и многочисленных клонов незабвенной Crimsonland финские зомби порядочно оторвались.

При этом все то, что здесь есть, сделано очень и очень хорошо. И речь не только о выстроенной по последнему слову техники борьбе света и тьмы, заслуживающей похвалы хорошей трёхмерной графике и виртуозном арт-дизайне, непринуждённо создающем плотную обволакивающую атмосферу и умело дирижирующем эмоциями игрока. В Dead Nation все элементы тщательно подобраны и хорошо пригнаны друг к другу: быстро «провалившись в игру» (здесь очень помогут темнота и тишина), обратно уже так просто не вынырнешь.

Больше всего критики заслуживает, как ни удивительно (оцените изящество комплимента всей игре в целом), дизайн интерфейса. Всевозможные меню, шрифты, таблицы статистики и даже изображения персонажей на экране выбора брони чудовищно дисгармонируют с общим настроем игры, «выдёргивают» из неё и вызывают в памяти нелепые российские поделки для ПК начала века, безвкусные и некрасивые.

Сама же Dead Nation, будто бы и не претендует на большее, словно в пику «дисковым» играм вовсе не пытается подменить собой кино, во всём оставаясь лишь концентрированным геймплеем в нехитрой посуде. Это тот самый случай, когда развлекать себя необходимо самому – данными на старте средствами. Авторы не стараются разнообразить прохождение ни боссами, ни какими-либо игнорирующими общий шаблон геймплейными ситуациями. К сожалению или к счастью, вся Dead Nation целиком умещается во фразе «герой продвигается к выходу, отстреливаясь от полчищ зомби». Концепция, конечно, классическая, и реализована на отлично, но с точки зрения новизны подхода – во всём уступает большинству современных зомби-игр, от The Last Guy и Burn Zombie Burn до I MAED A GAM3 W1TH ZOMB1ES!!!1. Это вдвойне обидно именно ввиду качества исполнения задумки: кажется, будто не хватило какого-то одного усилия, последнего рывка, единственной капли смелости и несчастной копейки бюджета, чтобы из Dead Nation получился нежданный жанровый хит, сумевший бы на равных поспорить с лучшими образцами зомби-шутеров на физических носителях. Увы, не сложилось. Но хоррор-стрелялка получилась отличная!

ОЦЕНКА 8.0

Встречайте: Housemarque, финская студия разработки (созданная основателями двух хельсинских студий помельче), преимущественно известная своими «геометрически-абстрактными» шутерами, вершиной которых стала знаменитая Super Stardust HD. Не так давно взяв курс на разработку «полнокровных» скачиваемых игр для консолей, Housemarque, конечно же, грезит об историях, чьими героями предстанут интересные игроку персонажи. В скором будущем нас ждёт завораживающе красивая Outland, сегодня же мы играем в «Super Stardust про зомби», Dead Nation – всё ещё шутер, но уже не абстрактный и ничуть не геометрический. Судя по рождественской вечеринке, заодно приуроченной к всемирному запуску вируса Dead Nation, зомби в Финляндии любят. Ну а зомби любят всех без разбору.



Глава Housemarque Илари Куиттинен особенно любим подчинёнными.



Новые враги появляются постоянно, наращивая сложность и провоцируя гонку вооружений: магазины на чекпойнтах то и дело пополняются чем-то новеньким, и игра настоятельно требует это новенькое скорее опробовать.

* – Неудобство это, похоже, намеренное, ведь в раннем билде игры за выбор предметов и стволов отвечали более подходящие лицевые кнопки геймпада.

PC
PS3
XBOX 360



Слева: Диск Анона имеет четыре боевые модификации. Пользоваться придется каждой – все противники имеют свои уникальные слабости.

Вирусный злодей из прошлого

Одного из главных злодеев, заражающего систему вирусом, зовут Abraxas. Интересно, что вирус с таким названием реально существовал для операционной системы DOS. Он заражал исполнительные файлы программ и превращал их в себе подобные. Так что перед нами практически игровая версия борьбы с реальным вирусом в отдельно взятой Системе.



Александр Устинов

Tron: Evolution

Сложно описать Tron: Evolution однозначно – на ум приходит только рекламный слоган одной гоночной игры: «Ты не хороший и не плохой. Ты никто». Вот тут ровно так же: нельзя разругать «Трон» в пух и прах – это было бы несправедливо, но ведь и похвалить совершенно не за что.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3, Windows
Жанр:
action-adventure.sci-fi
Зарубежный издатель:
Disney Interactive Studios
Российский издатель:
Disney
Разработчик:
Propaganda Games
Мультиплеер:
team_based,online
Обозреваемая версия:
Xbox360
Страна происхождения:
Канада

Уже в продаже

Лучшая роль, с которой справляется Evolution – быть скринсейвером. Перед нами тот редкий тип игр, который намного выигрышнее смотрится в почти полной статике, потому что рассматривать чудной и завораживающий своей минималистичностью мир Системы под мелодии французского дуэта Daft Punk намного интереснее, чем, собственно, играть. При этом я не хочу сказать, что геймплей как-то особенно подкачал – нет. Сражаться в меру интересно, но при одном маленьком условии: если вы сразу начнете играть на повышенном уровне сложности. Тогда каждая стычка Анона с вражескими программами будет напоминать фильм Джеки Чана – от метательных дисков увернуться сложно, приходится постоянно быть в движении, бегать по стенам и применять тактику «бей-беги». И, к сожалению, наскучивает это дело очень быстро. Иногда на игрока выпускают боссов (они обладают титаническим здоровьем и полным отсутствием интеллекта), а схватки с танками и вовсе заставляют вспомнить худшие моменты времен восьмибитных консолей: Анон имеет обыкновение умирать при первом же соприкосновении с техникой. Даже если это дуло. Даже если оно никуда и не двигалось.



Между драками геймера пытаются развлечь прыжками и паркуром в духе персидского принца. И опять-таки некоторые моменты интересны, а некоторые заставляют в бессилии опускать руки – настолько не то делает наш протеже под самыми разными предлогами.

Совсем редко дают покататься на транспорте: как на танках, так и на более привычных светоциклах. И если первые – откровенно неудачные монотонные заглушки между драками и прыжками, то вторые – вполне бодрый и интересный способ разбавить игровой процесс. Если бы только не программные баги и неуклюжее управление…

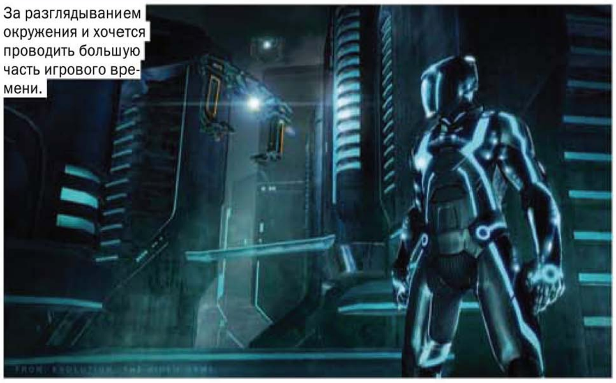
Как и было обещано, мультиплеер тесно вплетён в сингл – в онлайн можно нырнуть прямо с расставленных на уровнях терминалов. Да вот только и там делать нечего: растрачивать время в неказистом deathmatch нет никакого желания, а битвы на светоциклах портит отсутствие фильтрации по уровню игроков.

Зато с сюжетом у «Эволюции» все в полном порядке. Нет, он не гениальный, он просто хороший, в меру интересен и при этом лучше справляется со своей ролью, нежели сценарий фильма – например, только геймерам рассказали историю противостояния Клу и Изоморфов.

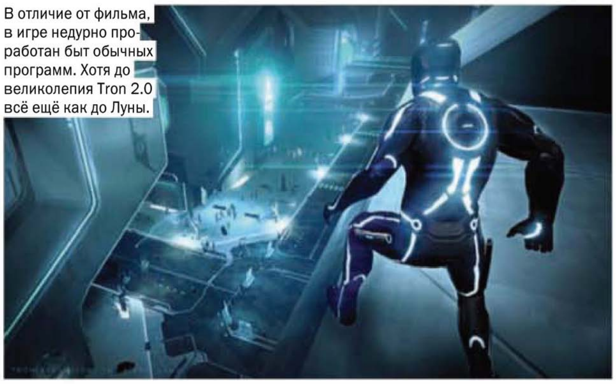
Главная беда Tron: Evolution кроется не в огрехах игрового процесса, а в том, что игра попросту не стоит своих денег. Вернее, она не стоит тех денег, которые просят за консольные версии. И «коробочную» PC-версию тоже. И получила бы «Эволюция» свои законные пять баллов, если бы не отечественное ноу-хау в виде jewel-изданий. А джевелы всё стерпят.

ОЦЕНКА 6.0

За разглядыванием окружения и хочется проводить большую часть игрового времени.

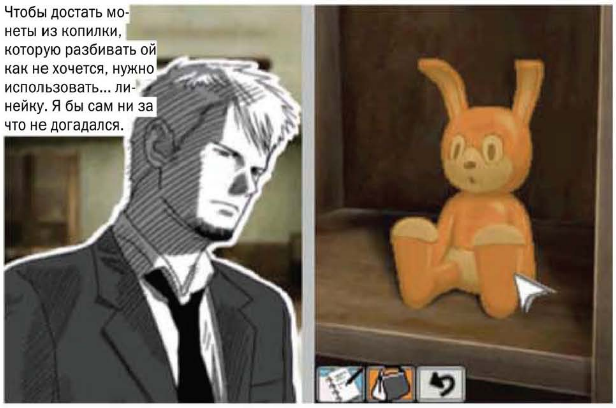


В отличие от фильма, в игре недурно проработан быт обычных программ. Хотя до великолепия Tron 2.0 всё ещё как до Луны.





Кайл режет правду-матку: у его соседей килотонны проблем, расхлебывать которые приходится ему. Надоедает ужасно.



Чтобы достать монеты из копилки, которую разбивать ой как не хочется, нужно использовать… линейку. Я бы сам ни за что не догадался.



Сергей Цилюрик

› Last Window: The Secret of Cape West

Бывший детектив, а ныне продавец всякого хлама Кайл Хайд уже радовал своей небритой физиономией владельцев Nintendo DS четыре года назад в Hotel Dusk: Room 215. Нынешнее его приключение от предыдущего отличается, мягко говоря, несильно.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Nintendo DS
Жанр:
adventure
Зарубежный издатель:
Nintendo
Российский дистрибьютор:
«ND Видеоигры»
Разработчик:
Cing
Мультиплеер:
нет
Обозреваемая версия:
Nintendo DS
Страна происхождения:
Япония

Уже в продаже



В прошлый раз Хайд был ограничен стенами отеля, в этот – дома, ранее бывшего гостиницей. Тогда он общался с постояльцами, сейчас – с соседями, которые точно так же поначалу для него – почти незнакомцы, а потом доверяют все свои секреты. Абсолютно аналогичным образом Хайд, постоянно отвлекаясь на мелочные просьбы окружающих, расследует хранимую старым зданием тайну, которая оказывается связана с его собственным прошлым.

Как и Hotel Dusk, Last Window – довольно типичная point-and-click адвенчура, выполненная в необычном стиле. DS приходится держать боком, словно книжку: слева отображается трехмерная панорама местности, справа, на тачскрине, – карта и элементы интерфейса. Всякое любопытное место можно рассмотреть более подробно и потыкаться буквально в каждый элемент интерьера. А взаимодействие с каждым важным предметом выполнено в виде мини-игры – будь это открывание плотно закрученной банки или решение кроссворда. Большая же часть времени проводится или за беготней туда-сюда по коридорам, или за разговорами с жильцами.

То есть, за чтением. Last Window даже пытается быть чуть большим, нежели просто игра: в ней содержится приличных размеров новелла. Ее главы открываются по мере прохождения, причем принятые игроком за Хайда решения находят отражение на страницах виртуальной книги. Впрочем, как раз поэтому она не очень годится в качестве самостоятельного литературного проекта: одно дело – выбирать тот или иной вариант поведения героя, другое – читать о какой-то незначительной ерунде только потому, что она содержала в себе элемент интерактива. Да, язык тут в целом неплох, но и не настолько хорош, чтобы его хвалить. Диалоги, составляющие основу игры, кажутся излишне затянутыми и местами неестественными. И, что немаловажно, персонажи меняют свое отношение к протагонисту как им заблагорассудится: то невинная реплика вызывает у буквально только что спасенного товарища приступ ненависти (за чем обычно следует Game Over с необходимостью переигрывать всю сценку заново), то человек, с которым Хайд только что не на шутку ругался, мигом забывает о неприятном инциденте и вновь улыбается герою. Короткая память персонажей лишает их живости – и это худшее, что с ними могло случиться.

Потому что выглядят они живее некуда. Портретики, выполненные в стиле карандашного рисунка, не замирают ни на секунду, отчего диалоги зачастую напоминают мультфильмы – анимация в Last Window выше всяких похвал. До мелочей проработанные интерьеры, музыка и стилистика игры позволяют ей очень хорошо передать атмосферу начала 80-х. Увы, неровные диалоги и общая затянутость повествования (шутка ли – оно здесь охватывает целую неделю против одной ночи в Hotel Dusk) потребуют у игроков немалого терпения. Наградой им станет занятная детективная история – из числа тех, что в видеоиграх встречаются крайне редко.

ОЦЕНКА 7.5



Или хорошо, или никак

Разработчик Last Window – компания Cing, хорошо известная любителям консолей от Nintendo. За ее авторством – не только Hotel Dusk и Last Window, но и дилогия Another Code (оригинал был едва ли не первой толковой адвенчурой на DS, вторая же часть вышла на Wii), и Little King's Story, милый гибрид RPG и RTS, обласканный критиками, но не удостоившийся значительных продаж. Коммерческие неудачи и подкосили Cing: после неудовлетворительных результатов Last Window в Японии она осталась в заметном минусе, и 1 марта 2010 года подала заявление о банкротстве. Последний проект разорившейся студии Nintendo выпустила лишь в нашем регионе: судя по всему, Hotel Dusk в США провалился, и заключительную главу похождений Кайла Хайда смогут прочесть только европейцы.

Авторы обещали «улучшение графических технологий». Оно не слишком заметно: игра изначально была в меру кукольной, яркой и пестрой. Эти аспекты «улучшать» необязательно, тут главное – не переборщить.



Текст и звук на русском языке

Разбухшее эго

На самом деле под названием «Divinity II. Пламя мести» «1С-Софтклаб» издает в России комплект из дополнения Flames of Vengeance и обновленной оригинальной игры, за рубежом известный как The Dragon Knight Saga (английская версия для нефанатов локализации на диске тоже есть). Для покупателя это означает возможность заново пройти старые приключения пламенного рыцаря (старые сейвы, увы, не годятся) с подправленным балансом и якобы улучшенной графикой (заметить разницу очень сложно) до самого «неправильного» финала. А потом продолжить игру и заработать, наконец, опыта на хэппи-энд. Рецензия, следует предупредить, написана исключительно по впечатлениям «от неправильного конца до правильного», и все сказанное в ней относится именно к дополнению как к отдельной «развлекательно-игровой» единице.



Марина Петрашко

Divinity II: Flames of Vengeance

Вот, есть коровы. Коров можно кормить по науке качественным комбикормом, а можно пичкать сеном. Но сена понадобится в разы больше, особенно если оно так себе. Впрочем, при определенном везении, от сена коровы не помрут и даже будут выдавать какое-то количество «продукта счастья» – молока. Есть геймеры, внутри которых игровой процесс переходит в «фан», как коровья жвачка в продукт секреции молочной железы. Можно предложить им необычный, но короткий проект, а можно «тех же щей». Только «щей» для выработки фана понадобятся литры и литры и литры и... литры. Впрочем, надежда есть, что удовольствие все равно будет получено.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Windows, Xbox 360
Жанр:
role-playing.PC-style
Зарубежный издатель:
Focus Home Interactive
Российский издатель:
«1С-СофтКлаб» (Windows)
Разработчик:
Larian Studios
Обозреваемая версия:
Windows
Мультиплеер:
нет
Страна происхождения:
Бельгия

Уже в продаже

В аддоне (точнее, «правильном финале») к истории пламенного рыцаря, рассказанной в Divinity II: Ego Draconis, Larian Studios накачивает геймеров банальнейшим RPG-сеном (в виде обильных квестов «поди-принеси, по дороге убей») по самые уши. Нам обещали другой конец игры, «потому что она не была доделана до окончательного замысла к моменту выхода». Новая цепь событий не более вразумительна, хотя и более оптимистична. Начинается все с того, что в голову главгероя – дуршлаг у него, а не голова! – пробирается сознание очередного негодяя по имени Берилин. Навязчивый «гость» является еще в «потустороннем» мире и освобождает протагониста из плена «неправильного финала» только для того, чтобы вернуть в город, окруженный войсками Главнейшего Злодея, Дамиана. Кроме того, дает задание отыскать самого себя – в смысле, свое тело, разум и так от нас отлипать не хочет. Очень скоро выясняется, что для этого понадобятся пять подсказок-артефактов, спрятанных в, хочется сказать, честное слово, Караганде.

Основной сюжет и побочные задания взаимодействуют самым странным образом. Вот вы решаете частную, на первый взгляд, проблему кровавой резни в борделе (попутно мучительно соображая, что же продвинет вас на шаг ближе к финалу), а в конце выясняется, совершенно ни к селу ни к городу, что источником неприятностей девиц легкого поведения были вовсе не местные пуристы, а непонятно каким боком привязавшееся Древнее Зло, приближающее для нас разгадку основного квеста. Никогда не знаешь, какое поручение повернется к тебе неожиданным боком. Неприятно, ибо нелогично.

Теоретически, разобраться в степени важности тех или иных на первый взгляд равнозначных заданий нам должно помогать чтение мыслей. На деле у разработчиков получилось провести над геймерами классический манипулятивный прием «двойного послания» (double bind), провоцирующий, по мнению психологов, развитие шизофрении у тех, кто слишком часто ему подвергается: «приказываю тебе не исполнять мой приказ». Нужная нам информация – теоретически – содержится в головах некоторых (заранее неиз-



Справа: Эффект от применения шлема, дающего «истинное зрение», прямо скажем, противоречив. Да, геймер продвинется по сюжету, но рискует потерять безвозвратно пару единиц зрения.

вестно, каких) NPC, но, во-первых, скучно вычислять их среди десятков думающих всякую чепуху, во-вторых, не все к началу дополнения успели прокачать навык чтения мыслей, и выходит, что первые попытки разобраться в происходящем сурово караются отнятием опыта (который нужен в том числе и для снижения «цены» последующих попыток телепатического контакта). Можно, конечно, N с хвостиком раз посетить какую-нибудь богатую монстрами дыру и восполнить утрату, но вот загвоздка: награда за убийство одной и той же твари сильно зависит от уровня героя. Если он круче врагов хотя бы на 2 уровня, за каждого убитого перепадают такие крохи, что вспомнить смешно. Но выбора нет. И до самого «настоящего» финала нам предстоит носиться туда-сюда с мелкими поручениями по кривым улочкам, слушая подгоняющее бормотание «паразитного разума» где-то в пустоте между ушами героя.

Время от времени игрока проверяют на «правильность прокачки»: как только герою достанется один из пяти артефактов-подсказок, так по выходе из ближайшей двери его забрасывает снова в параллельный мир, где томится Избранный. Там колдун Беллегар (что это у них все колдуны на «Б», право слово!) сперва немножко мучает нас плохо зарифмованными виршами, потом насылает свору тварей, которую нужно перебить за краткий промежуток времени. Не смогли? Плохо качались. Возвращайтесь к старым сейвам, да не вздумайте брать артефакт – эта побрякушка в инвентаре и есть триггер драки. Можно исхитриться и выполнить все пять заданий вплоть до сундуков с артефактами, не трогая последние, и организовать себе практически непрерывное (за вычетом необходимости перебегать от одного сундука к другому) свидание с Беллегаром почти в самом конце. Очень помогает, если вы плохо/неудачно/мало прокачались в ветках заданий, но в силах пару десятков раз контрольно пробежать по подземельям с восстанавливающимися монстрами (пару десятков – это, напомню, потому, что с ростом уровня резко падает количество опыта на одного уничтоженного врага).

Не смешно

Еще со времен Divine Divinity авторы пытались придать игровому миру «легкий оттенок пародийности». Насчет «легкости» и «оттенка»... кому как. Может быть, в общем русле традиционного бельгийского юмора оно так и есть, на взгляд постороннего аллюзии на все подряд (современность и исторических деятелей, продукты масс-культуры, кое-какие изделия обихода обычных, нефэнтезийных людей) довольно толстые и глупые, как объевшийся сосисок харизматический бюргер. С другой стороны, в дополнении, наконец, заимствования удалось замесить и нарубить настолько мелко, что «узнаваемые предметы и лица» всплывают редко и вызывают минимум раздражения. Зелье во флаконе «Шанель №5»? Спасибо, что не лечебное. Перевод, в котором многие исторические имена

Долгожданный рейд в теле дракона. Последние минуты игры.



Внизу: Редкий случай полезного чтения мыслей и, одновременно, наглядный пример труда переводчиков.



Внизу: В русле современных тенденций: тактика «залезть повыше и закидать стрелами», как водится, пугающе эффективна.



безбожно перевраны, тоже слегка помогает отбить дух «сермяжного» (что там в Бельгии сермягу заменяет?) юмора. Больше ничего хорошего в этом переводе нет. Не больно-то он удался, прямо скажем. Если бы еще эти перевирушки были бы консистентны внутри мирка игры, все бы ничего. Но персонаж, подписанный как «Эйк», величающий себя в третьем лице «Джеком» и называемый в текстах «Джейком», добьет многих неравнодушных любителей определенности. Из-за него (перевода, а не Эйка-Джека) еще и проходить игру сложно. Дело в общем правиле аддона: квестодатель стоит как можно дальше от квеста. Кое-кому из рецензентов с западных сайтов удалось построить идеальный маршрут. Но нам-то как? Нас посылают в точку, которая «на словах» называется так, на карте – ина-

КОЛДУН БЕЛЛЕГАР СПЕРВА НЕМНОЖКО МУЧАЕТ НАС ПЛОХО ЗАРИФМОВАННЫМИ ВИРШАМИ, ПОТОМ НАСЫЛАЕТ СВОРУ ТВАРЕЙ.







че, а в дневнике – третьим образом! С другой стороны, может, это и хорошо: пока будете нарезать круги в немом бешенстве («Ну куда на этот раз меня послали, ну КУДА?!!»), успеете прокачать героя. Если вы по каким-то причинам начали игру новым персонажем, он будет явно слабей того, которого ручками довели до «нефинала» основной игры.

Лара Крофт и любительский театр

По-прежнему не оставляет ощущение «кукольного домика». По сравнению с персонажами все вокруг такое крупное (индейка на блюде – размером с героя), угловатое и «собранное из кирпичей»! Однако же в этом не вполне подходящем окружении разработчики решили понатыкать пазлов, задачек с ключами и прочей квестологики. В результате мелкие предметы вроде тех же ключей, хоть и подсвечиваются огоньками, но от общего «преувеличенного» фона на вид отделяются трудно. И вообще – довольно нелепо выглядят десятки квестовых и неквестовых предметов, валяющихся тут и там в самых неожиданных местах (например, колбаса на мостовой) просто для того, чтобы заставить игрока пошарить по закоулкам. С головоломками в таком окружении тоже не все обстоит однозначно. С одной стороны, некоторые находки нельзя не признать удачными (вроде «альтернативной реальности», открывающейся ближе к концу в одном из зданий при использовании определенного шлема), с другой, даже удачные не всегда удобны в использовании (эффект-вырвиглаз от того же шлема), а многие просто запутывают. Иногда героя заставляют изображать Лару Крофт, прыгая по увешанным декоративной растительностью платформам, и тут выясняется, что «кирпичное» построение уровней откровенно мешает понять, куда нас послали. Вот вы стоите на одной из двух десятков совершенно одинаковых платформ, вокруг которых развешаны крупные, неряшливые сети «лиан», обрывки лестниц, напиханы «декоративные» элементы интерьера размером с маленького слона, и гадаете: можно ли прыгнуть «туда», или это часть уровня, которую по ошибке забыли в другом месте? Пропустит ли через себя «вон та» текстура с дырками и вообще, куда же нас направляют дизайнеры? Ничто не свидетельствует в пользу правильного решения, а кое-где кое-что даже противоречит ему. Например, в одном месте придется спрыгивать спиной вперёд с середины вертикальной лестницы, хотя до этого всю игру этот трюк не использовался и ничто не указывало на то, что он вообще возможен (герой очень тесно прилипает к ступеням, может показаться, что он в такой момент может двигаться только вверх либо вниз) и где-то пригодится.

От мертвого дракона хвост

Но что мы все о двуногих? У нас тут Dragon Knight Saga или что? Где же, спросите вы, драконы? А они задвинуты куда подальше. Если степень «аутентичности» дополнения определяется наличием башни, наш герой – все еще дракон. Из гнезда его не выгнали, камень телепортации работает, и в любой момент можно перенестись в это отрезанное от остального мира место. Но! НО! Во-первых, это совершенно необязательно, башня не предоставляет никаких уникальных услуг, в городе имеется полный набор торговцев и магов, (некоторые умельцы появятся не сразу, но вы и не сразу почувствуете необходимость в них). Во-вторых, стать, собственно, чешуйчатым и огнедышащим до самого финала вам не позволят, так что к концу долгого бега по кругу вы уже и напрочь забудете сами, что была в этой игре когда-то такая возможность. Это не совсем хорошо и комфортно, примерно так же, как садиться на велосипед или вставать на коньки после многих лет перерыва: «А чё-й-то я тут делаю, и, главное, зачем?»
И в самом деле, что? Авторы как будто бы взяли один аспект игры – квесты «по поручениям», изолировали, дистиллировали и довели до абсурда. Будь столько «на первый взгляд побочных» заданий с самого начала основной истории, получила бы она дополнительный балл обязательно. Потому что в ней, в этой «основной» истории, наличествовало многое другое – свободные драконские полеты, обширные пространства, несколько большее количество сюжетных поворотов, полноценная Башня Дракона, наконец. Здесь же мы имеем «подземельные скитания» (по поручениям, да-да), повторяющий основные схемы себя же предыдущего сюжет, очень ограниченную по времени и месту возможность помахать чешуйчатыми крыльями, кучку забавных, но не всегда понятных пазлов и вялый, как старый соленый огурец, финал. Табор уходит в небо, то есть, конечно, дракон уползает в сиквел.

ОЦЕНКА 7.5

Вверху слева: «Романтические» локации в игре окрашены в тревожный розово-фиолетовый цвет с мрачными тенями. Иногда у них, и правда, романтика мрачноватая. Этот вот негодяй силой удерживает у себя целый гарем.

Вверху справа: Замечательный пример «крупноблочного» дизайна. Взаимодействие со всеми этими гигантскими предметами обстановки регулярно порождает комические эффекты.



Слева: Не забывайте про некрозавра, он по-прежнему ваш верный помощник!



Помимо квадров в игре есть и обычные байки, но ездить на них ещё скучнее.

Текст и звук на русском языке

Techland

Эта польская компания основана почти двадцать лет назад, хотя первая их полноценная игра вышла только в 2000-м. Самым значимым и крупным проектом студии считается Call of Juarez: Bound in Blood – игра, получившая отличные отзывы и оценки. Но самым интересным фактом о компании, пожалуй, является то, что все игры, которые она разрабатывала после 2003-го года, строились на её собственном движке Chrome Engine – и неважно, гонка это или шутер от первого лица. Движок настолько интересен, что его начали лицензировать и сторонние компании, в первую очередь российские. К слову, первые части игры «Полный привод» делались именно на Chrome ранних версий. Сейчас движок переживает уже четвертую реинкарнацию и называется Chrome Engine 4.



Юрий Левандовский

› Nail'd

После выхода Pure мы долго ждали анонса второй части, однако разработчики решили, что с квадроциклами им не по пути, и создали неоднозначный Split/Second. Но свято место пусто не бывает, и, почувствовав легкую прибыль, польская студия Techland выкатила Nail'd.

Уже в продаже

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360, Windows
Жанр:
racing.arcade
Зарубежный издатель:
Deep Silver
Российский издатель:
«Новый Диск»
Разработчик:
Techland
Мультиплеер:
vs.online
Обозреваемая версия:
Windows
Страна происхождения:
Польша

Что ж, можем сказать – клон у поляков получился добротный. Но, к сожалению, не более чем клон: своих идей в Nail'd практически нет. Единственное, что и впрямь отличает её от Pure, это дизайн трасс. Стоит отдать должное дизайнеру Techland, почти все баллы, которые получает игра, – его заслуга. Таких сумасшедших и крышесносящих трасс точно не ждешь от вроде бы заурядной подделки под уже собравшую свою славу игру. Дороги здесь закручиваются самым немыслимым образом, мы совершаем безумные прыжки на многие сотни метров, колесим по обрывам и преодолеваем водопады. На трассах этих предстоит увёртываться от поездов, лавировать между воздушными шарами при полете с очередной горы, стараться не попасть под колеса гигантских грузовиков в песчаных карьерах... Да чего только здесь только не нет! И ведь даже заурядный спуск с горы через лес вызывает восторг. Трасс всего четырнадцать, но каждая – маленький шедевр. Еще стоит отметить, что, в отличие от конкурентов, здесь есть не только круговые треки, но и длинные заезды из точки в точку, что для игр про бездорожье просто огромная редкость. Все это закрепляется отличной графикой на личном движке Techland – Chrome Engine 4. Звучит заманчиво, верно? Вот только отчего вдруг такая низкая оценка? Все просто: разработчики так увлеклись созданием великолепных трасс и шлифовкой графики, что забыли о самой игре.

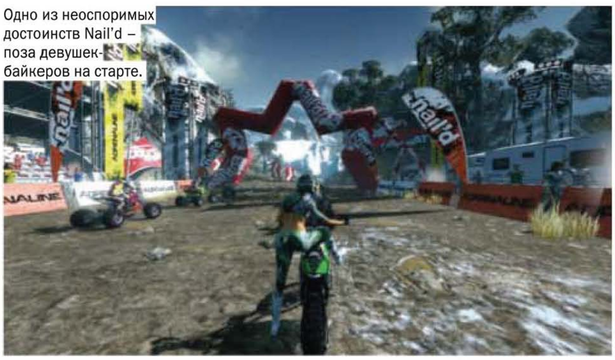
Самой игры тут толком и нет – один лишь список соревнований, да обычная формула «чем дальше в лес, тем больше запчастей». Все заурядно, предсказуемо и скучно. Сбор квадроцикла или байка по частям выглядит намного хуже, чем в Pure – изменения почти ни на что не влияют, разнообразие соревнований практически отсутствует... Но самое ужасное в Nail'd – никудышный звук моторов. Он такой плоский, такой ужасный, что хочется найти ответственного за этот позор человека и заставить его всё это слушать в запертой комнате. Неделю – не меньше!

Конечно, первые полчаса играть весьма весело, но Nail'd не умеет увлечь; это классная – просто отличная! – технологическая демка, но никак не полноценная современная игра. И что самое обидное – ну был же у вас перед глазами Pure, ну так копировали бы все подчистую. Но нет, надергали всего понемножку, а в общую картину игра попросту не складывается. Квадроциклы ездят скучно и неинтересно, ощущения самой езды нет – будто скользишь над дорогой на волшебной тележке. Соперники беспросветно глупы и ровным счётом ни на что не способны, вместо звука кошмар, меню напоминают об играх из 90-х.

А ведь могла, могла получится захватывающая и интересная гонка. Доработай разработчики физику, привнеси хоть какую-то изюминку в сам процесс. Ведь перед нами не симулятор в стиле MX vs ATV, которому принято все прощать за реалистичность, это же развлекательная аркадная гонка, так почему же нет шоу, нет заставок, нет фейерверков? Все что есть – красивая подделка под Pure, который всё ещё гораздо качественнее во всём, с неожиданно классными трассами.

ОЦЕНКА 6.5




Одно из неоспоримых достоинств Nail'd – поза девушек-байкеров на старте.

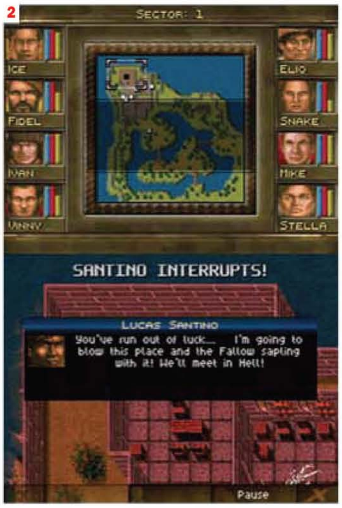
Ведущие рубрики: Александр Щербаков
Святослав Торик

RETROACTIVE



Святослав Торик







Jagged Alliance

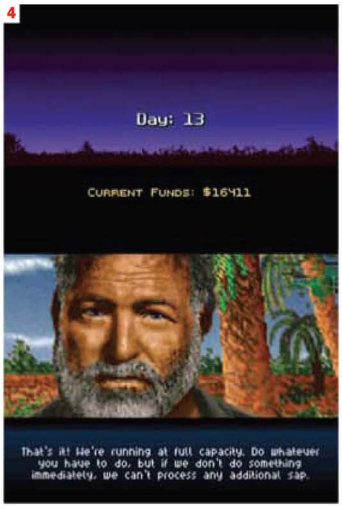
Удачный выстрел

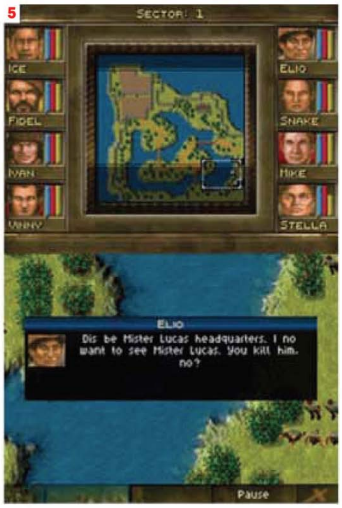
ИНФОРМАЦИЯ

Год выхода:
1994
Жанр:
strategy.turn-based.modern
Издатель:
Sir-Tech
Разработчик:
MadLab, Sir-Tech Software
Платформа:
PC, Nintendo DS

Поводом для этого выпуска «Ретро» стала, как всегда, случайность. Разгребая игры, когда-то показавшиеся мне интересными и отложенными «на потом», я наткнулся на Jagged Alliance для Nintendo DS, и мне тут же захотелось посмотреть на результат портирования игры пятнадцатилетней давности. Саму игру перенесли удачно, а вот с интерфейсом разработчики явно промахнулись: вызвать стилом нужную опцию да еще и попасть в нее – задача нетривиальная. Изначальный смысл ухищрений с менюшками мне понятен: на PC интенсивно использовались обе кнопки мыши при достаточно простом интерфейсе. Но наверняка же были и другие варианты при портировании... ладно, не критично. Я это все к тому, что вы не пугайтесь скриншотов – они сняты из NDS-версии, поскольку, несмотря на все интерфейсные препятствия, я так и не смог оторваться от игры до самых финальных титров.

Первое знакомство с Jagged Alliance у меня состоялось в 1996-м, за что отдельное спасибо второму выпуску журнала «Магазин игрушек». Я до сих пор помню эти невыразительные скриншоты из ролика и первых двух минут геймплея и балагурный текст (впоследствии обернувшийся рассадником фактических ошибок). Название запало мне в душу, и, встретив на оче-





1: Бросить гранату – это лишь полдела. Истинное мастерство – это попасть во врага!

2: Главный гад грозится всех нас тут взорвать. Но опытный «джаггер» знает, как спасти ситуацию в два хода.

3: Главная печаль версии Jagged Alliance для Nintendo DS – это переведенные (в смысле текста) реплики Ивана. Все-таки как же клево они смотрелись в оригинале, такая махровая кириллица на буржуйской подложке (она, кстати, тоже другого цвета была)!

4: Чтобы путешествия по Метавире не стали утомительными, наш хозяин периодически подбрасывает задания, от которых в том числе зависит и зарплата наемников.

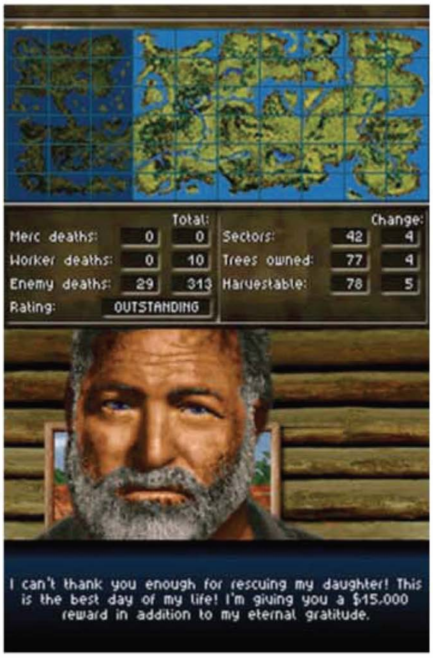
5: Буквально на следующий же день нам выдают бесплатного персонажа Элио с жутким латиноамериканским акцентом. Впоследствии, правда, он пару раз оказывается ценным источником информации, но метко стрелять так и не обучается.

редном пиратском сборнике непримечательную папку JA, я сразу понял, что это та самая волшебная игра про наемников и джунгли.

Несмотря на то что игру пришлось пару раз перезапускать – слишком уж просто оказалось сделать неверный выбор наемников и первых секторов – в итоге я ее прошел: мистера Лукаса с острова изгнал, местных осчастливил, симпатичную брюнетку и ее папашу от голодной смерти спас. В Jagged Alliance увлекало все: система формирования бюджета, внезапные задания, ломающие график захвата секторов, общение с наемниками, апгрейд оружия и защитной экипировки, необходимость держать резерв в пять тысяч баксов – ну а вдруг легендарный Майк все-таки согласится на мое предложение?.. Я не люблю стратегии, которые предлагают продолжить сеанс после вроде бы достижения заложенной цели (например, Sid Meier's Civilization), но в случае с JA я бы с удовольствием продолжил игру. Дело даже не в том, что JA была коротковата для своего времени (нормальная она была), а в том, что в заботе о наемниках чувствовалась отдача: они росли над собой, повышали умения (и зарплатные ожидания, кстати), в результате чего хотелось совершенствовать и полировать их до идеала.

Через некоторое время регулярное посещение «Горбушки» принесло мне самостоятельное дополнение Jagged Alliance: Deadly Games, в которое я погрузился с головой: никогда в жизни я не был так благодарен внезапной ангине (и, как следствие, освобождению от уроков), потратив неделю на прохождение. Эту игру явно делали под мультиплеер, поскольку на этот раз обошлось без захвата секторов: игроку даются последовательные миссии в рамках одного сектора, награда варьируется в зависимости от успешности его действий. Задания были нудноваты, но положение спасали харизматичный циник Гас Тарболс и редкостный пройдоха Микки. Отдельное спасибо редактору уровней, в котором я провел немало времени, и вышеупомянутому мультиплееру, в котором времени я провел значительно меньше, потому что в компьютерных клубах Deadly Games никто не ставил, а играть хотя бы полчаса по модему без единого разрыва – та еще проверка на удачу. Я пару раз рискнул, но довольным не остался.

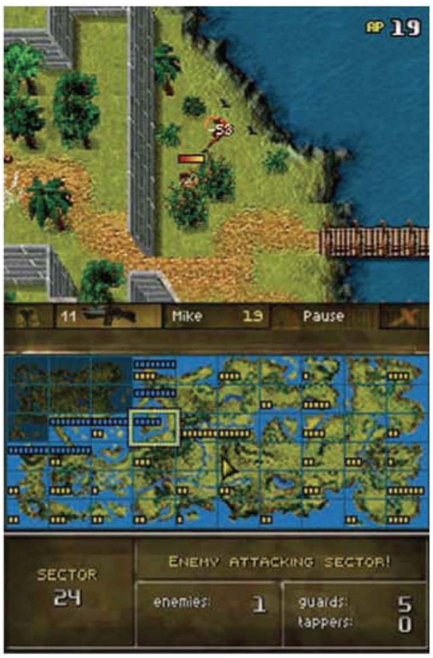
А вот с Jagged Alliance 2 у меня не сложилось изначально. Наверное, не было другой такой игры, которую я ждал с таким нетерпением, и в результате испытал такое разочарование. JA2 оказалась на порядок сложнее и бесцельнее оригинала: с самого начала возникало очень много вопросов, на которые я не смог ответить. Как защищать сектора? Куда бежать? Почему у меня в руках револьвер, а у противника – дальнобойная винтовка? К тому же у меня оказался слишком слабый компьютер, и в итоге мне пришлось бросить всякие попытки пройти игру. Зато несколько лет спустя, когда я собрался с духом и все-таки одолел ее, ничуть не пожалел – ощущения новизны и свободы действий были точно такие же, как от первой части.



Вверху: Спас дочурку – получай медальку! В смысле, 15 кусков, которые оказываются очень даже к месту (все, Майк, вот сейчас-то я тебя и найму!..).



Ох, не зря Карри жалуется на интерфейс Jagged Alliance NDS. С ним и вправду не каждый сладит.



Внизу: Периодически нас развлекают сообщениями о том, что враг напал на сектор (который мы предварительно укрепили охранниками). Причем происходит это нападение в тот момент, когда занят совершенно другими увлекательными вещами.



Майк! Мечта всех «джаггеров» (все ключевые характеристики у него приближены к идеалу), неотразимый пухлощекий убийца – теперь он за нас! Жаль только, что в Арулько нехорошо вышло...

Кстати, самое удивительное для меня событие, связанное с Jagged Alliance, – это невероятный хайп по поводу выхода сиквела. Я не помню каких-либо громких оценок JA и Deadly Games в отечественной прессе, однако Jagged Alliance 2 в России встречали чуть ли не с плакатами и транспарантами. Подозреваю, что это связано, во-первых, с демоверсией, появившейся в сентябре 1998-го, аж за полгода до немецкого релиза (почему он был первым – читайте интервью), а во-вторых, с этим самым немецким релизом в апреле 1999 года, который пираты перевели чуть ли не мгновенно. К счастью, «Бука» не подкачала, выпустив официальную локализацию уже в июле. В результате, рынок насытился официальными и неофициальными переводами, поэтому диски с американской версией у нас распространены не были, что вызывало у игроков некоторое неудовольствие – локализация с первых же строчек генерировала стоны и скрежет зубовный (ее потом даже патчили!). Это, однако, не помешало игре получить 9/10 практически у всех отечественных изданий и не меньше 75% у изданий международных. На родине слонов культовый статус игре был обеспечен – неудивительно, что второе официальное дополнение к игре, Jagged Alliance 2: Wildfire делала русская команда.

А теперь – дадим слово человеку, придумавшему этот замечательный сериал.

Разговор с Йэном Карри

• **создатель сериала** Jagged Alliance и **руководитель команды разработчиков** всех вышедших игр по этой вселенной, кроме дополнения Wildfire
• **геймдизайнер** двух игр из сериала Wizardry
• **геймдизайнер** Star Trek Legacy и Empire Earth III



Вверху: Некоторые интерфейсные решения для JA 2 были явно подсмотрены у конкурентов, но в силу малочисленности проектов в этом жанре я нахожу такое поведение дизайнеров вполне нормальным. Ну в самом деле, кто из поклонников командных стратегий не знает Wages of War (1996) и Soldiers at War (1998)?

? Jagged Alliance зачастую упоминается в одном контексте с X-Com. В обеих играх есть управление командой героев, тактический и стратегический режимы, ролевые характеристики и их развитие, очки действия (хотя сами боевые системы и отличаются), инвентарь на поле боя и так далее. Вы играли в Rebelstar Raiders или какую-нибудь другую командную TBS перед тем, как сесть за разработку Jagged Alliance? Что вообще заставило вас взяться за создание этой игры?

Да, Jagged Alliance, безусловно, чем-то похожа на X-COM. Полагаю, что больше всего ее отличает научно-фантастический сеттинг – кому не нравится убивать враждебно настроенных пришельцев? – и фишка с научными исследованиями. Хотя вот боевая система мне не по душе. Она кажется мне слишком уж автоматизированной, к тому же я просто ненавижу ее интерфейс. Увы, я никогда не играл ни в одну из X-Com дольше пары часов, просто чтобы заценить, и до сих пор чувствую, что чего-то упустил. Что до Rebelstar Raiders, то я не уверен, что когда-либо играл в нее. То есть, название мне определенно знакомо, но не думаю, что я вообще играл в командные стратегии – простотогда я ими не увлекался.

Мои игровые вкусы формировались под влиянием аркад и адвенчур. Мне было достаточно увидеть Space Quest и King's Quest от Sierra, чтобы я понял, в какой индустрии хочу работать всю свою жизнь. Мне нравились аркадные игры с элементами стратегий (то есть, что-нибудь помимо чистых рефлексов) и стратегии как таковые, но больше всего меня привлекало перемещение персонажей по карте и всякие игровые задачки. В одну игру я прямо даже влюбился – Command HQ Дэнни Бантена (Microprose издала ее в 1990-м). Это варгейм вроде Axis & Allies (популярная в США настольная игра, – ред.), и я постоянно играл в нее по модему со своими приятелями. По моему личному мнению, это была первая настоящая стратегия в реальном времени, она вышла еще до Dune 2 от Westwood. А еще в том году SSI выпустила Eye of the Beholder, разработанную той же Westwood, и именно ее я увидел на выставке CES, куда приехал по поводу выхода моей первой игры. Я был очарован EoB, хотя даже не то, что с серией Gold Box знаком не был – я и с жанром RPG-то был не в ладах. Зато с тех пор я полюбил ролевые игры. Это может прозвучать странно, но именно Command HQ и Eye of the Beholder вдохновили меня на разработку Jagged Alliance. Пикантности добавляет то, что обе они – реалтаймовые, поэтому Jagged Alliance первый год создавался как игра в реальном времени. Я не имею ничего против походовых игр; помню, мне очень нравилась продукция издательства QQP *(в начале девяностых целые отечественные НИИ разваливались из-за эпидемии The Perfect General от QQP, поразившей компьютеры и сотрудников. – Прим. ред.)*, но больше всего почему-то привлекали именно RTS.

Внизу слева: Три маленьких объекта, обведенных жирной золотистой линией, на самом деле серебряные самородки стоимостью в кучу баксов. Ну, то есть, это поначалу такая сумма считается кучей баксов.

Внизу справа: Отсюда толком не разглядеть, но тот парень в красной майке и зеленых штанах только что получил знатный хедшот. Увидевшие это наемники комментируют эффект фразочкой типа «Ух, ну и месиво!». Да-да-да, я тоже вспомнил этот перк из Fallout 2.

? Что послужило точкой отсчета для JA? Кому вообще пришла в голову идея макро- и микроменеджмента банды наемников, захватывающей остров Метавира сектор за сектором и выполняющей задания какого-то старика и его симпатичной дочери?

Изначально Jagged Alliance называлась Ambush. В ней нужно было управлять восемью маленькими персонажами (их портреты тоже располагались по бокам), но сам игровой процесс был как в RTS (кроме сбора ресурсов). Поначалу я разрабатывал ее в одиночку, но в итоге договорился со своим приятелем, Шоном Лингом, начинающим писателем. Так появилась MadLab Software. Шон объяснил мне, что с помощью игры можно рассказать интересную историю, и вместе мы решили, что персонажи будут обладать своими характерными чертами и что геймер сможет выбрать тех, кто ему нравится больше. Мы провели много, очень много вечеров над сюжетной линией и взаимодействием героев, и каким-то образом всплыли совершенно картонные герои из Eye of the Beholder – тогда мы просто начали придумывать им характеры и выдающиеся черты. С того момента Шон вплотную занялся сюжетом и персона-





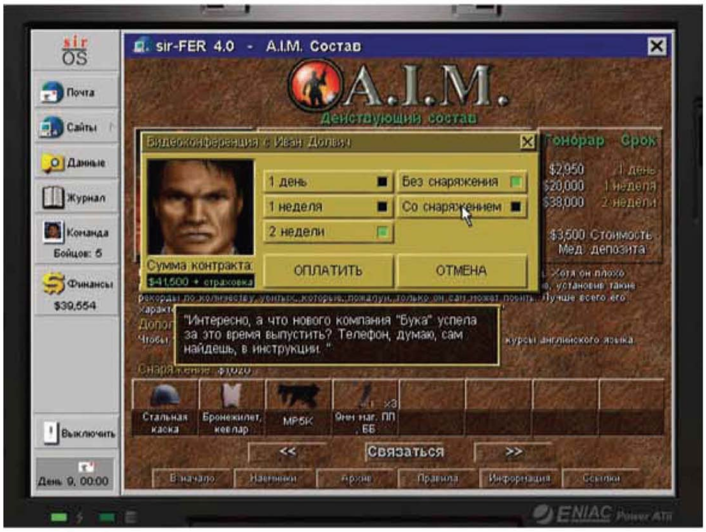
жами, я же сосредоточился на игровом процессе, разрабатывая стратегическую часть вместе с тактической. Вместе мы придумывали события и задания для стратегического режима, чтобы сделать игровой процесс и рассказываемую посредством него историю еще интереснее. Мета-персонажи (старик и его дочь) были разработкой Шона. Общение наемников между собой и разнообразные реплики на все случаи жизни – полагаю, это уже была наша общая идея.

?Насколько сложно создавать совершенно разных персонажей, да еще и делать это каждую игру? Портреты, прошлое, набор стартовых предметов для инвентаря, озвучка. В первой JA было огромное количество актерской работы для игры, выпущенной в 1994-м: в титрах я насчитал 30 человек! Кто контролировал этот процесс и что он сказал после того, как запись, наконец-то, закончилась?

Всех персонажей придумывал Шон, он просто был создан для этой работы. Ему приходилось каждый раз вживаться в образ, чтобы создать такую личность, которую можно передать в нескольких строчках диалога. Такой подход позволил привнести в Jagged Alliance немало шуточек – у Шона отличное чувство юмора, и это видно по игре. Мне всегда нравился хороший юмор в адвенчурах (и в фильмах-боевиках), поэтому мы с Шоном проводили несколько часов в день в специальном «шуткогенераторном» мозговом штурме, пока персонаж не вырисовывался целиком и полностью. Изначально озвучка не планировалась, но поскольку в процессе разработки популярность носителя CD-ROM росла как снежный ком, мы пересмотрели контракт с Sir-Tech Software, чтобы включить в него выпуск CD-версии игры, и занялись озвучкой. Весь кастинг и звукорежиссуру проделал Шон. Это было так восхитительно – получать свежезаписанные пленки и слушать, как выдуманные нами персонажи оживают! Помню, ближе к завершению работ Шон валился с ног, поскольку времени на запись было очень мало, но результаты того стоили, и мы оба очень гордились своим трудом.

?Эта дамочка на коробке Jagged Alliance – она напоминает Линду Карри, не так ли? Это так задумано было? И кто тогда другие двое на картинке?

Вот прямо сейчас смотрю на картинку с коробки игры и, будучи весьма близко знакомым с Линдой Карри, не могу согласиться. Арт создавался на основе текстовых описаний некоторых персонажей, и художника мы лично никогда не встречали.



Справа: КАРАШО, Я БУДУ РАБОТАТЬ НА ТЕБЯ, ПРОКЛЯТЫЙ КАПИТАЛИСТ. Какая была фраза! Но локализаторы и маркетологи решили сделать по-своему...

?В России любят не каждую игру, но полюбившуюся игру – любят по-настоящему. С 1999-го права на издание Jagged Alliance в России сменили аж трех различных владельцев, которые выпускали свои собственные компиляции этой серии – каждое из них становилось бестселлером на момент выхода. Не менее четырех студий были основаны специально, чтобы делать игры «как JA»: I-Deal Games разработала официальное дополнение Jagged Alliance: Wildfire, студия Апейрон создала «Бригаду E5» (сценарий и персонажи разрабатывались при помощи Шона Линга), а MiST-Land South даже начинала создавать Jagged Alliance 3 по лицензии от Strategy First Interactive. Позже лицензия была отозвана, но игра все же вышла под названием «ДЖАЗ» (игра слов: означает jazz, но читается как JA3 по-русски). Была еще одна попытка создать JA3 компанией F3 Games, но проект так и не добрался до релиза. И это я не упоминаю многочисленные международные сообщества моддеров, которые создали невероятное количество контента для JA2 и JA2: Unfinished Business. Вы когда-нибудь думали, что ваша игра способна приобрести такой вот культовый статус? Фанаты все еще пишут вам слова бесконечной любви к Jagged Alliance?

Нет, я никогда не думал, что игра получит такое признание. Когда первая часть вышла в США, особого интереса она не вызвала, в основном из-за отсутствия рекламы, и никто не знал, что с этим делать. Помню, вышла еще немецкая версия, она была хорошо принята, получила какие-то призы в прессе. Интернет в то время был слабо развит, и всякая информация из-за пределов США доходила не сразу или не полностью. Когда же дело дошло до Jagged Alliance 2, получилась совершенно иная история. Издательство Sir-Tech прекратило свое существование, и мы остались без партнера в Северной Америке. Однако нашелся немецкий издатель (TopWare), который вложил немало сил в маркетинг, поэтому мы выпустили JA2 в Германии даже раньше, чем в США. С гордостью вспоминаю, что игра была на первом месте на протяжении шести не-



Внизу: Несколько часов назад здесь была славная бойня: я украл у Босса деньги, а он в ответ решил, что имеет право на применение силы... полгородка Сан-Мона пришлось положить, чтобы его переубедить!



Пальмы, трупы, пистолеты-пулеметы... хорошо!

RETROACTIVE

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

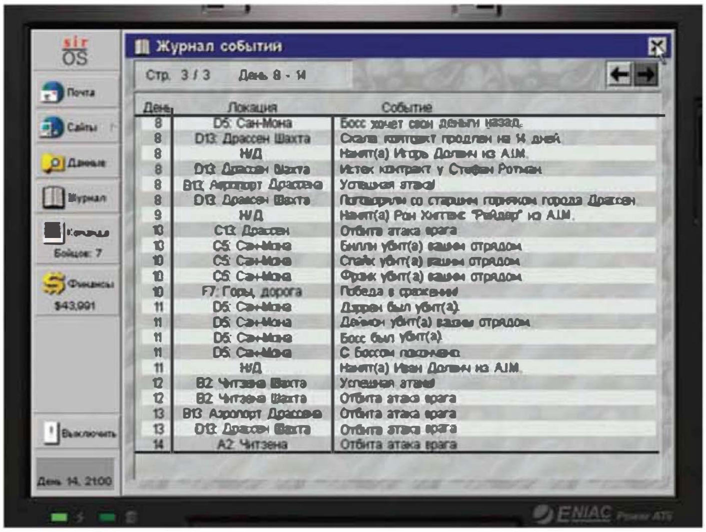
дель в немецких чартах, и у нее до сих пор есть фанаты! Я недавно давал интервью PC Gamer про JA2 – а ведь прошло более десяти лет с ее выхода! Большинство современных геймеров слишком молоды, чтобы познакомиться с ней в свое время, так что мне очень приятно, что у нее такой культовый статус. Это мое самое любимое детище, которым я горжусь больше всего!

? Вы следите за ситуацией с правами на вселенную Jagged Alliance? После того как Strategy First Interactive в третий раз отозвала права на разработку игр, она продала их какому-то немецкому издательству, который тут же анонсировал JA2: Reloaded и JA Online. Вы знаете что-нибудь об их планах? Они предлагали вам или кому-нибудь из команды разработчиков оригинальных игр какое-либо сотрудничество? Вы бы переехали в Германию ради продюсирования пары новых проектов серии?

Нет, не слежу – в основном, потому что это очень сложно! Разумеется, я знал, что Sir-Tech продала права Strategy First, это потому что они наняли канадскую команду разработчиков Sir-Tech для работы над новыми играми. Я возглавлял проект Dragon Alliance, а моя жена Линда занималась Jagged Alliance 3. Мы работали какое-то время над JA2 Gold, но год спустя Strategy First была вынуждена закрыть отделение разработки, и перебросить сотрудников на другие проекты. После этого узнать что-либо о судьбе JA было очень сложно. Я слышал, что в какой-то момент они продали некоей студии права на съемку фильма по игре, и что они заключили договор на разработку Jagged Alliance 3D и JA3 с другой студией, но после этого я окончательно упрял след.

? Jagged Alliance: Deadly Games несколько отличалась от JA, это был, скорее, атмосферный набор заданий, этакий «Jagged Alliance 1.5»: оставаясь точно такой же боевой командной игрой, она познакомила нас с такими великолепными образами, как торговец Микки и Гас Тарболс, помиссионной системой, мультиплеером и так далее. JA2, в свою очередь, кардинально отличалась от обеих – в ней было столько всяких вещей, столько вариантов действий, что ее мир был свободным, примерно как в Fallout. Если бы вы делали Jagged Alliance 3, как вы думаете, смогли бы совершить такой же гигантский скачок по отношению к JA2?

Я обожаю Deadly Games. Поскольку я вдохновлялся Command HQ, мне очень, очень хотелось играть в JA с другими игроками. Было очень весело разрабатывать эту игру, ведь она была моим первым проектом такого рода, и мне нравилась в ней как техническая сторона, так и процесс тестирования мультиплеера! В основу игры пришлось положить помиссионную



Слева: В журнал событий пишется вообще все, что происходило с наемниками. Реально он нужен лишь для выполнения побочных заданий – ну в самом деле, зачем мне знать, что Спайк убит(а) моим отрядом? Я и так это прекрасно помню.

структуру, поскольку только так мы могли внедрить в нее мультиплеер. При создании JA2 мы вернулись к свободному исследованию мира и усилили влияние сюжетных событий на игровой процесс. Да, мы хотели делать мультиплеер и в ней, но выяснилось, что на это нас уже не хватит – слишком много всего было задумано.

Мы начинали разработку Jagged Alliance 3 в стенах студии Sir-Tech Software, продолжив ее в офисе Strategy First. Мы собирались поднять влияние наемников на совершенно новый уровень. Я хотел, чтобы персонажи ожили по-настоящему, открываясь по мере того, как игрок проходит игру; чтобы они рассказывали свои истории, демонстрировали себя настоящих в игровых ситуациях и комментировали не только происходящие в данную минуту события. К тому же мы перешли в 3D, что дало нам много интересных возможностей. Я думаю, что игра сильно отличалась бы от JA: пожалуй, так же как JA2 отличалась от JA1. В то время я очень хотел совершить прорыв, определив новое место персонажа в игровом мире и предложив продвинутую боевую систему.

? Создатель X-COM Джулиан Голлоп заявил в интервью, что он собирается вложить весь свой опыт разработки командных TBS в его текущий проект Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars для Nintendo DS. Как вы считаете, обладают ли современные игровые платформы (PC, консоли, MMO и браузерные игры, социальные игры) той аудиторией, которая способна понять и сделать коммерческим хитом ролевую командную TBS? Вы играли в версию Jagged Alliance для Nintendo DS, которую настолько аккуратно портировали, что она даже получила средний рейтинг в 5.5/10 за «то, что в ней осталось слишком много от 1994-го»?

Очень рад слышать, что Джулиан создает новую походовую игру. Я даже не могу вспомнить, когда я в последний раз играл хотя бы в одну; если мне вдруг хочется походовости – я обычно играю в JA2! Думаю, что аудитория для такого рода игр есть и сегодня, но только на карманных платформах и, пожалуй, в XBLA. С удовольствием бы играл в JA2 на своем iPad! Да, я пробовал DS-версию Jagged Alliance, но у нее очень сложное управление. И интерфейс мне не понравился. А еще мне не понравилось, что они портировали не JA2. Я не программировал уже десять лет и наверняка все позабыл, но если бы это было не так, то наверняка бы разработал походовую игру для iPad.

? В данный момент вы работаете в качестве управляющего дизайнера в Turbine, компании, известной своими впечатляющими MMORPG. Помогает ли вам ваш опыт работы над Jagged Alliance в вашей новой работе? Вы также работали над пофазовой CRPG Wizardry 8, помогает ли этот опыт тоже?

Вообще говоря, именно мои прошлые разработки серий JA и Wizardry сыграли большую роль при получении этой работы в Turbine. Хотя у меня и нет опыта в создании MMORPG, хватило и последних трех букв. Я работаю управляющим дизайнером на Dungeons & Dragons Online, что довольно иронично, ведь одной из двух игр, подтолкнувших меня к JA, была Eye of the Beholder, созданная по правилам D&D. С тех пор как я устроился в Turbine, мы добавили в DDO «наемников». У них есть свои образы и характерные черты (хотя и не так много, как мне хотелось бы), что даже в чем-то напоминает Jagged Alliance. Хочу отметить, что работать над DDO не менее интересно, чем над JA. Мне нравится, что эта игра никогда не заканчивается, что мы можем постоянно добавлять в игру новые функции и что развитию персонажей уделяется немало внимания. Моя жена Линда тоже недавно присоединилась к Turbine на должности управляющего дизайнера в

МЫ НАЧИНАЛИ РАЗРАБОТКУ JAGGED ALLIANCE 3 В СТЕНАХ SIR-TECH SOFTWARE, ПРОДОЛЖИВ ЕЕ В ОФИСЕ STRATEGY FIRST.

Lord of the Rings Online – старые добрые деньки возвращаются!

?Если вы хотите напоследок сказать что-нибудь ретро-геймерам, которые до сих пор любят и играют в Jagged Alliance и Jagged Alliance 2, то сейчас самый подходящий момент.

Я хотел бы поблагодарить всех вас за то, что вы привели игру к успеху и дарили ей жизнь все эти годы. Я вложил в Jagged Alliance все, что у меня было, и не проходит ни дня, чтобы я не чувствовал гордость и удачу, позволившую мне работать над проектом, который я люблю уже столько лет. Этого бы не произошло без поддержки из России, Германии и восточноевропейских стран, которым я вечно благодарен. Быть может, когда-нибудь мне удастся поработать и над MMO в стиле Jagged Alliance :-) **СИ**

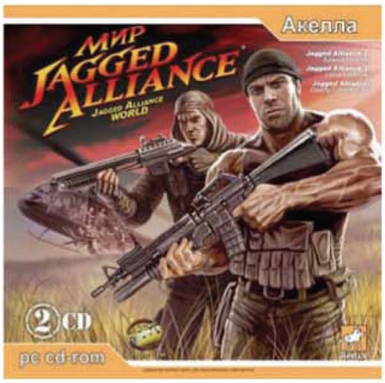


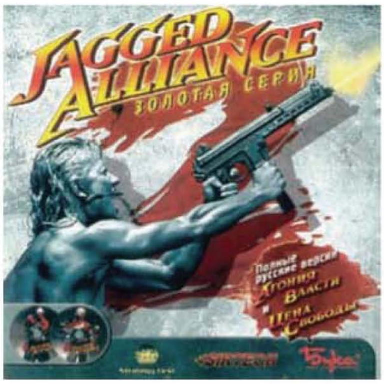
Вверху: Каждый раз, когда наступает пора продлевать контракт, эти жадные наемники требуют повышения зарплаты! Что за мода вообще такая?

JA, JA, das ist fantastich

Издательство TopWare подготовило следующий список особенностей Jagged Alliance, сопровождающий релиз в Германии, после прочтения которого потеряла всякий смысл примерно половина этой статьи (я позволил себе перевести этот список на русский язык, в скобках мои примечания):

Путешествия в режиме реального времени, сражения – в походовом *(а bitComposer планируют сделать римейк JA2, в котором все наоборот)*
Интерфейс подбора наемников в стиле «компьютер в интернете» *(ну что вы, в 99-м это был писк моды)*
Разрешение 640x480, 16-битная графика *(бесплатная модификация «JA2 1.13» поднимает разрешение до 1024x768)*
Вид от третьего лица в изометрической перспективе *(это когда масштабы объекта равны по всем трем осям координат)*
Несколько этажей: скалы, крыши *(кстати, серьезная фича – при захвате городского сектора я половину команды посылал на плоские крыши)*
Смена дня и ночи *(у некоторых наемников была особая черта: ночью в бою у них повышались определенные характеристики)*
Освещение в реальном времени *(вообще-то высветление и затенение тайлов было еще в первой X-Com)*
200 секторов против 60 в оригинале *(в эти две сотни входят порядка 40 «водных» секторов, захватить которые просто нельзя)*
Используйте машины и вертолеты для транспортировки *(доступ к вертолету открывается в течение первых двух часов игры, что как бы удивляет)*
Более 50 наемников, у каждого своя личность, черты характера и голос *(свой голос, ага: в озвучке были задействованы 33 актера, включая Шона Линга)*
Нанимайте до 18 бойцов и делите их на команды *(а рулит все равно формула времен Heroes of Might & Magic 2: чем меньше героев, тем лучше)*
Создайте своего персонального наемника *(одна из самых ярких вещей в JA2 – ролевая генерация персонажа по результатам вопросов-ответов)*
Новые навыки: лидерство и сила *(лидерство – исключительно для тренировки ополчения; сила – нивелирует влияние веса предметов в инвентаре на ОД)*
Новая система морали *(чем больше вражеских трупов, тем лучше настроение наемников!)*
Влияние получаемого опыта на навыки *(система набора скиллов не самая простая, и зависит от уровня самого наемника)*
Покупайте и продавайте оружие *(когда я впервые встретил Микки в Арулько, я воскликнул: «Ну наконец-то!!!». Каково же было мое разочарование…)*
Разговаривайте с местными жителями и получайте побочные задания *(пожалуйста, не обращайте внимание на упоминание Fallout в интервью)*
Тренируйте дружинников, переманивая местных на свою сторону *(в отличие от JA, платить им надо не ежедневно, а лишь единожды)*
Выполняйте миссии круглосуточно *(в JA миссии шли с 9:00 до 19:00; в JA2 – круглые сутки, но наемникам периодически требуется сон)*
Теперь наемники умеют также бегать, красться, взбираться и спрыгивать *(последние два – одно и то же; первые два на самом деле были в JA)*
Большое количество оружия с реальными характеристиками, включая пулеметы *(если бы это было правдой, JA2: Wildfire никогда бы не вышел)*
Наемники теперь могут сражаться голыми руками *(однажды у меня Иван случайно забыл оружие в предыдущем секторе – это было трагично… для врага)*
Улучшайте оружие глушителями, прицелами и даже подствольными гранатометами *(от которых толку – чуть меньше, чем от ручных гранат)*
Реалистичная физика пуль *(истинная правда! Визуалка в JA2 – лучшая для своего времени, и даже сегодня смотрится на высоком уровне)*
Стрельба с двух рук *(только если речь идет о пистолетах-пулеметах, да и то – смысл есть лишь в режиме очередей на коротких дистанциях)*
Множество видов патронов *(обычные, разрывные и бронебойные; разрывные для незащищенных ног, ББ – для отважной стрельбы сквозь бронежилеты)*
Гранаты замедленного действия, отскакивающие от стен *(что не мешает им при этом снимать с врага смешное количество здоровья)*
Враги поднимают предметы *(о, да: на подпольном ринге нельзя стрелять, но если от удара вы выроните оружие, то враг его подберет и откроет огонь!)*
Трупы не пропадают *(а по прошествии времени на неубранные тела слетаются стервятники, которых можно бить руками, повышая навык)*
Опциональный режим «научной фантастики» с огромными жуками *(до сих пор не понимаю, почему он «опциональный»)*







Кросс-формат

Выдуманные миры в кино, литературе и видеоиграх



Сергей Цилюрик



RING-феномен

Вряд ли найдется человек, не слышавший о «мертвой девочке из телевизора»; тем не менее, немногие представляют себе истинные размеры Ring-франшизы. На следующих страницах я постараюсь объять необъятное и поведать о всех преображениях истории о проклятой видеокассете.

Прежде чем приступить к описанию всего (весьма немаленького!) кросс-культурного феномена под названием «Кольцо», необходимо заострить внимание, собственно, на этом названии. Английское слово «ring» в переводе на русский не значит и не может значить «звонок». Действительно, «to ring» означает «звонить», однако в качестве существительного это слово имеет лишь один русский эквивалент – «кольцо».

Бесспорно, именно двойное значение слова «ring» заставило Кодзи Судзуки выбрать его в качестве названия своего романа. Тем не менее, сам автор отметил, что чем дальше продвигался сюжет, тем больше и больше в истории появлялось элементов, так или иначе связанных с кольцами. Увы, наших локализаторов это все не смутило – «Звонок» и все тут. Безумно смешно читать вынесенную на обложку книги цитату Кодзи Судзуки: «Если первые две книги – «Звонок» и «Спираль», то последняя не может называться иначе чем «Петля»». Абсурд, да и только.

Также стоит предупредить, что этот материал не просто содержит спойлеры, а состоит из них. Поскольку большинство людей знают о «Кольце» исключительно благодаря американскому фильму, но, возможно, интересуются всей франшизой в целом, я решил достаточно подробно рассказать практически о каждом продукте, выходившем под названием «Ring». Если же вам противны спойлеры, но интересны рекомендации, милости прошу обратить внимание лишь на последний абзац.

Книги

История «Кольца» (Ring, опубликована в 1991-м) начинается с 1989 года, когда еще не успевший прославиться автор Кодзи Судзуки принялся за написание своей второй книги. Он ничего не планировал заранее, сюжет придумывался на ходу. «Что, если четверо человек умерли в разных местах в одно и то же время?» – с этой мысли все и потянулось. Что могло объединять этих людей, что могло стать причиной их гибели? Яд? Нет, слишком материально. Злой дух? Нет, не в наше время. Вирус? Как он может передаваться? Тут взгляд автора упал на лежащую на столе видеокассету. Что же на ней? Не какая-то внятная, последовательная история, но лишь цепь бессвязных фрагментов. Судзуки постарался отойти от формальной логики и законспектировал все мысли, что пришли ему в голову.

А историю книга рассказывала занятную. У главного героя, Кадзуюки Асакавы, при таинственных обстоятельствах погибла племянница Томоко, а он сам случайно оказался свидетелем ровно такой же смерти другого подростка – необъяснимой и, казалось бы, беспричинной. Пытливый Асакава обнаружил, что Томоко с друзьями (каждый из которых погиб одновремен-



Слева: Сцены смертей в оригинальном фильме выглядели, прямо говоря, комично. Это признает сам Хидео Наката – мол, он с радостью бы сделал жертвам качественный грим, как в американском римейке, но бюджет не позволил. «Поэтому мы попросили актеров открыть рот как можно шире и задержать дыхание. Но, конечно же, можно было видеть, что у них по-прежнему двигаются глаза. Поэтому в случае с жертвой-девушкой пришлось делать стоп-кадр», – смеется Наката.

но с ней, будучи при этом в совершенно другом месте) за неделю до смерти вместе посетили дом отдыха. Асакава отправляется туда же и, пытаясь выискать что-нибудь странное, обнаруживает видеокассету.

«Смотреть до конца. Мертвец сожрет тебя». Описание таинственной видеозаписи в русском издании книги занимает добрых девять страниц, и, пожалуй, это лучшие девять страниц во всем романе. Образы, символы и сцены, сменяющие друг друга, описаны столь подробно, что кажется, будто смотришь кассету вместе с Асакавой. Видео заканчивается обрывающимся на самом важном месте сообщением: умрешь ты, дескать, через семь дней, если не сделаешь... На место инструкций шкодливые приятели Томоко записали рекламу – гадай теперь, Асакава, как тебе выжить! В подтверждение серьезности угрозы звенит телефон, но из трубки доносятся лишь какие-то невнятные, нечеловеческие звуки.

Асакава, окончательно убежденный в серьезности проклятья с пленки, ищет помощи у своего старого приятеля Рюдзи Такаямы. Рюдзи – персонаж на редкость одиозный: он работает преподавателем философии, сожительствует со своей студенткой Маи Такано и при этом хвастается, что насилует школьниц от нечего делать и с нетерпением ждет апокалипсиса. Циничный мизантроп Такаяма становится главной движущей силой на пути к разгадке смертоносной тайны. У Асакавы тем временем появляется дополнительный стимул: его жена с маленькой дочкой случайно просматривают кассету – а, значит, таймер тикает и для них.

КОДЗИ СУДЗУКИ: «САДАКО ЯМАМУРА – ЭТО РАКОВАЯ МЕТАСТАЗА ПЛАНЕТЫ ЗЕМЛЯ».

Расследование дает товарищам имя «подозреваемой» – Садако Ямамура. Они выясняют, что ее мать, Сидзуко, была ясновидящей с тех пор, как в молодости достала со дна океана статую таинственного Эн но Одзуну (жившего в VII веке аскета, почитаемого как боддхисатва). От матери мистические силы унаследовала Садако – так она и смогла спроецировать мысли на пленку. Девушка, однако, пропала при таинственных обстоятельствах два десятка леттому назад.

Удивительные открытия сыплются одно за другим: оказывается, на том месте, где Асакава смотрел злосчастную видеокассету, раньше находился не дом отдыха, а стационар. В нем Садако, посещавшая болевшего туберкулезом отца, повстречала Сиротаро Нагао – последнего больного оспой в Японии (дело было за 20 лет до злоключений Асакавы – то есть, как раз в начале 70-х). Нагао изнасиловал девушку (которая оказалась вовсе не девушкой, а гермафродитом!), после чего сбросил ее в колодец, где она и умерла. Однако перед этим Садако удалось произвести на свет потомство: слившись с вирусом оспы, она оставила после себя новый, куда более опасный вирус, передающийся информационным путем и убивающий носителя через семь дней. Но ведь был способ спастись, на это четко указывал финал видеозаписи. Герои спешат к месту гибели Садако, обнаруживают в колодце ее останки и передают ее родственникам для похорон. Неделя с тех пор, как Асакава просмотрел кассету, проходит; он остается в живых, и это заставляет их думать, что они смогли-таки выполнить предсмертное желание Садако Ямамуры.

Однако смерть все-таки приходит за Рюдзи. За минуту перед смертью он наконец понимает, что требовалось сделать, – но слишком поздно. Не в силах связаться с Асакавой, он набирает номер своей возлюбленной, Маи Такано, – но не успевает ничего сказать, лишь издать истошный предсмертный вопль. Асакаве же он впоследствии является как призрак, направляя того к книге по вирусологии, где герой видит ключевое слово в этой загадке – «размножение». Вирус должен размножаться – поэтому, чтобы выжить, зараженному нужно было записать копию и показать ее другому – что Асакава и сделал. Асакава решает спасти жену с дочкой ценой жизней тестя и тещи и отправляется к ним с проклятой кассетой, размышляя над апокалипсической перспективой распространения вируса по всему миру.

На такой безрадостной ноте и завершается книга. Судзуки намешал в нее все подряд: и мистику, и науку, и детектив, и хоррор; несмотря на то что местами автор заметно перегибает палку (гермафродитизм Садако – на мой взгляд, уже слишком), читается она запоем. Большой популярности при выходе она не имела, но со временем, благодаря рекомендациям из уст в уста, ее продажи достигли достаточного уровня, чтобы заставить призадуматься о сиквеле. Самого Судзуки в оригинале не устраивало одно – нехватка научного объяснения семидневному промежутку между заражением и гибелью.

Внизу: Не считая Ring-цикла, «Темные воды» – единственная хоррор-работа Кодзи Судзуки. Она также была экранизирована Хидео Накатой, а впоследствии получила и голливудскую адаптацию.



В 1999-м в Южной Корее была снята еще одна экранизация «Кольца» под названием The Ring Virus.









Вверху справа: Дзётаро Нагао делает неожиданное открытие о поле Садако (манга Birthday).

Справа: Кодзи Судзуки: «50 процентов Рюдзи Такаямы – это я сам».

Поэтому продолжение «Кольца», «Спираль» (Rasen, 1995), оказалось практически полностью посвящено медицине.

Так, протагонист, Мицуо Андо, – патологоанатом, которому выпадает заниматься вскрытием трупа своего бывшего приятеля, Рюдзи Такаямы. К своему удивлению, он обнаружил в теле Такаямы обрывок газеты с шестью цифрами на нем – 178136. Шифр! Андо сопоставил цифры с буквами английского алфавита. 17, 8, 13, 6. «RING».

Заинтересовавшись погибшими от схожих симптомов (закупорка коронарной артерии), Андо обнаруживает, что среди них – жена и дочь Кадзуюки Асакавы (сам журналист после потери родных оказался в коме). Среди его вещей Андо обнаруживает дискету с полным отчетом о том, что с ним произошло. Отчет называется «RING».

Тем временем Маи Такано находит среди вещей Рюдзи пленку, просматривает ее – и бесследно пропадает. Ученые же, проанализировав ДНК Рюдзи Такаямы, обнаруживают в нем постоянно повторяющуюся последовательность нуклеотидов – еще одна головоломка, ее разгадка – слово «мутация». Попутно Андо читает отчет Асакавы – то есть, по сути, книгу Судзуки «Кольцо» вместе с описанием злополучной видеозаписи. А ведь в ней все образы, символы и сцены описаны очень подробно – Андо словно посмотрел кассету вместе с Асакавой. Ученые продолжают исследовать вирус, убивший Рюдзи, и обнаруживают, что он имеет форму кольца. «RING».

Спустя месяц находится труп Маи Такано – выясняется, что девушка успела родить, хотя совсем незадолго до смерти не выглядела беременной. Андо же несколько раз сталкивается с таинственной незнакомкой – и влюбляется. Лишь получив в руки фотографию Садако Ямамуры, он понимает, что она и есть его новая любовница. Ее генный код был записан в RING-вирус, который проник в Маи Такано во время овуляции, оплодотворил ее и подчинил воле Садако. Та выбрала укромное место, родилась, затем за семь дней достигла своего взрослого облика. Связь с вирусом не прошла даром: Садако стремится размножаться. Размножать себя. Частичка ее уже в Андо: он прочел «RING» и таким образом заразился вирусом, мутировавшим, перешедшим в новую форму. Андо бессилен помешать планам Садако, но она идет дальше и делает его своим союзником, предлагая ему возродить погибшего сына таким же способом, как возродилась она сама. Андо, понимая, что обрекает человечество на гибель, соглашается.

И первым, что делает Садако, становится воскрешение Рюдзи Такаямы. Именно он, оказывается, все спланировал заранее: вступив в сговор с Садако перед своей смертью, он манипулировал и Маи Такано, и самим Андо, чтобы сделать возможным возвращение к жизни Садако Ямамуры. «RING»-роман с закодированным вирусом издается миллионными тиражами, по нему снимают фильм, где Садако играет саму себя; вирус распространяется по миру, порождая все больше и больше копий чудного двуполого существа. Рюдзи Такаяма осуществляет свою давнюю мечту – он наблюдает за апокалипсисом.

«Спираль» – произведение гораздо более уверенное, чем «Кольцо»: Судзуки не дает читателю ни секунды на отдых, ведя параллельно несколько сюжетных линий и мастерски закручивая их в конце. Псевдонаучные обоснования существования и видоизменения RING-вируса (во многом напоминающие спекуляции Хидеаки Сены о митохондриях в романе Parasite Eve, вышедшем в том же году) подкрепляются достаточно здравыми рассуждениями персонажей о сути вирусов как таковой, о передаче информации и о человечестве в целом. «Спираль» – отличный сиквел во всем, кроме очевидной переделки сюжета оригинала в том, что касается Такаямы. Увы, этот реткон был не последним – Рюдзи было суждено поменяться еще раз.

«Пожалуйста, не останавливайтесь на середине цикла, иначе до вас не дойдет посыл, который я хочу передать – о надежде и храбрости, – говорит Судзуки. – Вы должны знать, что концовка не страшная. Тучи рассеиваются, и с будущим все в порядке».

Позволю себе с автором не согласиться. Судзуки в «Спирали» подвел человечество к неизбежной гибели – настолько неизбежной, что желание все поменять ради идеи «надежды и храбрости» заставило его в триквеле «Кольца» выдумать хэппи-энду совсем уж натянутое оправда-

Имя Садако до Ringu у большинства людей ассоциировалось с одной из самых известных жертв ядерного оружия – Садако Сасаки, девочкой, умершей в 1955 году от лучевой болезни, так и не успевшей сложить тысячу бумажных журавликов. Но к героине нашего цикла гораздо большее отношение имеет наделенная сверхъестественными способностями женщина Садако Такахаси, описанная в книге Томобити Фукурая «Ясновидение и мыслеграфия» (Toshi to Nensha, 1913). Согласно автору, Такахаси не только была ясновидящей, но и могла силой мысли «выжигать» слова на разных объектах, а вдобавок еще и страдала раздвоением личности. Впрочем, Судзуки позаимствовал для своего романа не только особенности Садако, но и историю самого Фукурая: он, как и профессор Икума, занимал высокую должность на кафедре психологии токийского университета и интересовался паранормальным. Он познакомился с ясновидящей по имени Тидзуко Мифуне и устроил 15 сентября 1910 года публичную демонстрацию ее способностей. Тидзуко, однако, объявили шарлатанкой, и она покончила с собой несколько месяцев спустя – как и Сидзуко Ямамура в «Кольце». Что же до самого Фукурая, то после смерти Тидзуко он продолжил поиск наделенных особыми талантами людей (в число которых вошла и Садако Такахаси), а в 1933 году под его руководством еще один обладатель сверхъестественных сил, Коити Мита, с помощью «мыслеграфии» изобразил темную сторону Луны. Доктор Мотоки Гото сорок лет спустя сравнил изображение, созданное Митой, с фотографиями, сделанными NASA, и отметил большое сходство. Сам Мита до этого не дожил – в 43-м он умер от сердечного приступа во время телефонного разговора. Совпадение?

ние. Возникает ощущение, что позитив на автора напал слишком поздно.

Вот и начинается «Петля» (Loop, 1998) как-то странно: мир гибнет от вируса рака (sic!). И люди, и животные, и даже растения – все подвержено какой-то новой разновидности заболевания, от которой нет спасения. Мы следим за похождениями молодого человека Каору Футами: он встречает женщину по имени Рейко, между ними вспыхивает любовь, но рождения их ребенка Каору не дожидается – он отправляется в США, чтобы разузнать про проекг «Петля». Оказывается, все события первых двух книг происходили в виртуальной реальности, созданной в рамках проекта «Петля» на сотнях суперкомпьютеров. Целью эксперимента была симуляция эволюции – от микроорганизмов до современного мира. И все шло ровно, пока не появилась погрешность, вирус по имени Садако Ямамура. Она заполонила собой мир «Петли», вытеснив оттуда все прочие формы жизни (интересно, читали ли «Петлю» братья Вачовски?), но на этом все не закончилось.

Как утверждает книга, Рюдзи Такаяма вовсе не умер, крича от ужаса во время разговора с Маи Такано, и не планировал он в это время, как направить Мицуо Андо в путь за RING-вирусом. Оказывается, Такаяма прямо перед гибелью пересмотрел проклятую кассету, обратил внимание на последовательность цифр на игральных костях в одном из ее сегментов, набрал этот номер на телефоне и дозвонился в реальный мир (sic!). И операторы «Петли» выполнили просьбу Рюдзи возродить его в реальности – они скопировали его ДНК и вырастили на его основе мальчика – без памяти самого Такаямы, правда. Клона они назвали Каору, и с его пришествием в реальность туда же просочился и RING-вирус, мутировавший еще дальше и принявшийся убивать реальный мир.

Каору, в чьем теле спрятан ключ к созданию лекарства от губительного вируса, соглашается пожертвовать собой ради человечества (и своего потомства): он перестает существовать физически, а его сознание переносится в «Петлю» – во второй раз рождающегося Рюдзи Такаяму, который на сей раз вместо предзнаменования конца света говорит Андо, что «с миром будет все в порядке».

Насколько «Кольцо» и особенно «Спираль» были увлекательны, настолько же «Петля» пуста. Развитие сюжета появляется лишь ближе к финалу, и, право слово, лучше бы оно не появлялось вовсе! Сложно представить себе здравомыслящего человека, который не поморщился бы от слов «из «Петли» открылся доступ в реальный мир». Не менее сложно – вообразить, что мог думать автор, ставя настолько жирный крест на двух своих лучших работах. Тем не менее, Судзуки все видится логичным: «Моя трилогия романов очень американская по своему духу: японский хоррор до сих пор не был логичным в своем подходе, а в Ring, Rasen и Loop большой упор делается на логику и науку».

Последнюю книгу цикла, «День рождения», Судзуки написал уже на волне популярности экранизаций. Она – не более чем довесок к основной трилогии, включающий в себя три рассказа: «Гроб в небе» повествует о последних днях Маи Такано, «Лимонное сердце» – о юности Садако, ее попытках стать актрисой и первой любви, а «День рождения» – о судьбе Рейко, любовницы Каору Футами, и рождении их сына. Хоррорные нотки прослеживаются лишь во втором – хоть они там тесно переплетены с романтикой.

ТВ

Первая экранизация «Кольца», телефильм 1995 года выпуска, известна лишь узкому кругу хардкорных фанатов цикла. Впрочем, ужасная режиссура и бесталанные актеры сделали эту картину настолько неудобоваримой, что даже самые упертые фанаты предпочитают обходить ее стороной. Вскоре после показа по ТВ на видео вышла «Полная версия» (яп. Kanzenban) фильма, в которую вошел ряд настолько откровенных сцен, что некоторые места пришлось даже цензурить, словно порно. Притом, что по большей части Kanzenban старался следовать сюжету книги (например, проклятую видеозапись режиссер в силу своих способностей воспроизводил в точности), местами там начинается такая чушь, что глаза на лоб лезут. Авторы зачем-то заставили Садако переспать с отцом, и в финале, когда злодейка приходит за Рюдзи, у нее на руках покоится младенец – рожденный от акта инцеста, надо полагать.

Продолжая рассказ о телевизионных появлениях зловещей брюнетки, стоит несколько нарушить хронологию: в 1999-м, уже после успеха всем известного фильма Хидео Накаты, на экраны вышел телесериал Ring: Saishuushou («Последняя глава»), в котором от оригинала не осталось практически ничего. Сюжет, размазанный по тринадцати эпизодам, охватывал такое количество персонажей, что хватило бы и на две книги; на выживание просмотревшим запись отводилось 13 дней; Садако свободно являлась людям, перемещала предметы, вселялась в разных девушек и пыталась задушить кого ни попадя. Но это еще что! Видеозапись там представляла собой клип какой-то попсовой певички, в который были встроены невидимые глазу послания, а Рюдзи Такаяма оказывался мало того что буйным психопатом и убийцей, а еще и ребенком самой Садако, унаследовавшим ее желание уничтожить весь мир! В финале из клеток самоубившегося Такаямы была приготовлена вакцина, так что закончилось все сопливым хэппи-эндом.

Или нет. К «Последней главе» сняли продолжение (уже это звучит абсурдно, не правда ли?), Rasen (1999). К одноименной книге, само собой, оно имело ровно столько же отношения, сколько и Saishuushou – к оригиналу. Вирус перебрался на диск, диск отправился на телестанцию, Садако вернулась и продолжила зачем-то душить своих жертв. Единственное, за что этот сериал до сих пор хоть кто-то вспоминает, – саундтрек, написанный Деннисом Мартином, композитором The Legend of Dragoon.



Вверху: Кодзи Судзуки был недоволен сменой пола Асакавы в фильме. Он хотел, чтобы история отражала его отеческую любовь к дочерям, и надеялся, что авторы американского римейка сделают протагониста мужчиной – на Западе, дескать, мужику не стыдно беспокоиться за своих детей. «Например, Арнольд Шварценеггер в Commando сражается за свою дочь», – шугит Судзуки.



«Некоторые извивающиеся экземпляры походили на головастиков, другие имели форму подковы, но подавляющее большинство выглядело, как слегка разомкнутое кольцо. Обычное кольцо, которое надевают на палец».

Японские фильмы

А перед всем этим непотребством, в 97-м году, издательство Kadokawa Shoten, владевшее правами на тогда еще дилогию книг Судзуки, решило перенести ее на большие экраны и начало одновременное производство фильмов по «Кольцу» и «Спирали». Первый был доверен сценаристу Хироси Такахаси и режиссеру Хидео Накате (эта парочка годом раньше произвела на свет ужастик «Актриса-призрак» (Joyu-rei, 1996)), а второй – Дзёдзи Иидe, сценаристу провального телефильма по мотивам «Кольца».

Тандем Такахаси-Наката с оригиналом обошелся сурово: вся научная подоплека пропала прочь, и в основе сюжета остались лишь сверхъестественные силы, коими щедрый сценарист наградил не только Сидзуку и Садако, но и самого Рюдзи Такаяму! Изменения этим не ограничились: так, проклятая кассета сделалась известной городской легендой, а Асакава, ни

«КОЛЬЦО» ВЫШЛО НАСТОЛЬКО НЕПРЕДСКАЗУЕМЫМ ИЗ-ЗА ТОГО, ЧТО САМ СУДЗУКИ НЕ ЗНАЛ, ЧЕМ ВСЕ ЗАКОНЧИТСЯ.

Оспа – уникальное для людей заболевание, вызываемое вирусной инфекцией. Только в XX веке она унесла сотни миллионов жизней – больше, чем обе мировые войны вместе! По иронии, оспа была побеждена методом, именуемым «кольцевая вакцинация». А уже в 2000-х, много лет спустя после выхода книг Судзуки, американские ученые пытаются бороться с раком с помощью модифицированной вакцины ... оспы.

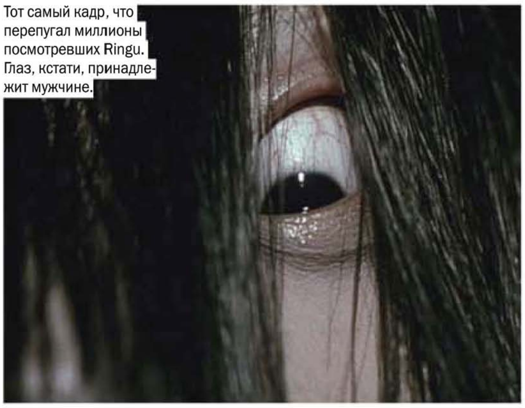


много ни мало, сменил пол; очевидно, посчитав, что беспокоиться о собственном ребенке – не мужской удел, создатели фильма превратили протагониста в женщину, а заодно сделали Такаяму ее бывшим мужем. Он при этом растерял весь свой цинизм, превратившись в серьезного и собранного ворчуна.

Под нож попала практически вся видеозапись: она сократилась всего до семи сценок и не идет ни в какое сравнение с оригиналом. Сильно уменьшилось и расследование: навестив на родине Сидзуко Ямамуры ее двоюродного брата, Такаяма попросту ухватил его за руку – и тут же вместе с Асакавой своими глазами увидел нужный им флэшбек. Муж Сидзуко, профессор Икума, устраивал публичный показ ее ясновидения – но только созванные репортеры закричали «обман!», как внезапно один из них скончался на месте. Виновница? Маленькая Садако.

Поняв, кто создал смертоносную видеозапись, бывшие супруги отправляются к единственному месту, где звонил телефон после просмотра кассеты, обнаруживают колодец, а в нем – тело Садако. Это совместное испытание заставляет их сплотиться – но на следующее же утро Рюдзи умирает.

И как! Пожалуй, одной этой сцене Ringu (так стали называть этот фильм, чтобы отличить его от последовавшего римейка) обязан большей частью своей популярности: отказавшись от предложенного Судзуки варианта (Такаяма видит в зеркале на много десятилетий постаревшего себя), Такахаси и Наката придумали решение, которое иначе как гениальным и не назовешь. Они решили развить «технохоррорное» направление, прослеживающееся в романе: если человек получает проклятие с экрана телевизора, почему бы ему и смерть свою не встретить схожим образом? «Ящик» включается сам собой, на нем – изображение колодца, последний кадр зловещей пленки. Садако выползает из колодца, двигаясь неестественно, дергано (для исполнения этой роли пригласили актрису театра кабуки), приближается к «камере» – и выползает из телеэкрана в реальность, пугая Такаяму насмерть. Зритель, обманутый ложной кульминацией с находкой трупа Садако, был бы и так


Тот самый кадр, что перепугал миллионы посмотревших Ringu. Глаз, кстати, принадлежит мужчине.

впечатлен неожиданной гибелью Рюдзи – но именно эта находка с телевизором сделала Ringu главным ужастиком Японии. Ведь то, что стоит в доме у каждого японца, то, от чего они меньше всего ждут зла, в фильме стало вратами в этот мир для чего-то потустороннего. Сам же образ Садако в картине (она ни разу не показывает лица!) напоминает классических для японской мифологии юрэй – призраков людей, погибших насильственной смертью.

Впрочем, за исключением великолепно поставленного финала, Ringu особенно хвалить не за что: актерская игра достойна фильмов категории «В», повествование сильно портят телепатические способности Рюдзи, а музыки прославленного композитора Кендзи Каваи («Призрак в доспехах», «Авалон») в картине практически и не слышно.

При создании «Спирали» (Rasen, 1998) Дзёдзи Ииде, сценаристу и режиссеру в одном лице, пришлось учесть все изменения, что постигли историю в Ringu, но обоснование событий все равно носило научный, а не мистический характер (что привело к появлению гигантской сюжетной дыры: если Садако не подхватила оспу в оригинале, то событий сиквела вообще не могло быть). Иида вновь позволил себе вольности с сюжетом книги, но на сей раз они были выдержаны в духе произведения Судзуки. Так, в фильме Андо сам смотрит проклятую видеокассету, но не заражается, в то время как коллега Асакавы, обнаруживший ее записки о событиях «Кольца», умирает от удушья – вирус-то мутирует. За-



Справа: Еще одна удачная задумка Накаты – смазанные лица проклятых подростков на фотографиях.

то Андо спит с Маи Такано, оплодотворяя ее частичкой Садако, что осталась в нем от просмотра пленки – и таким образом позволяет злодейке перевоплотиться. Концовка фильма выполнена изящно: после того как Андо предает человечество ради воскрешения сына, он спрашивает Такаяму, не желает ли тот таким же образом вернуть к жизни своего отпрыска. «Я не настолько жесток, чтобы приводить его в этот мир», – отвечает Такаяма.

Из «Спирали» вышел неоднозначный фильм: для простого зрителя смена мистической линии на псевдонаучную и более затянутое повествование сделали картину неудобоваримой. Для любителей книги, однако, в нем найдется ряд любопытных моментов.

Впрочем, факт оставался фактом: один фильм стал суперхитом, другой – нет. Господин Кадокава, президент издательства, повелел снять сиквел «Кольца», игнорируя существование «Спирали». Кадокава объявил конкурс на лучший сценарий для Ringu 2, рассчитывая, что профессиональные авторы смогут придумать по-настоящему интересные сюжеты, но из четырех сотен присланных работ ни одна не сгодилась в качестве киносценария. Четыре лучших истории Kadokawa Shoten включила в книжку-сборник Motto Kowai Yottsu no Hanashi, а для работы над фильмом

Внизу справа: Кадр из Ringu 2. Кстати говоря, сценарист трех частей Ringu Хироси Такахаси не считает Хидео Накату хорошим режиссером хорроров.


Заключительный кадр картины был вдохновлен «Терминатором».







Слева: Очередная бессмысленная сцена из Ringu 2: на основе черепа Садако зачем-то реконструируют ее лицо. Оно, правда, куда больше напоминает заставку телекомпании «Вид».

Rings

В качестве связующего элемента между двумя американскими фильмами Dreamworks сняла короткометражку Rings, финальные кадры которой напрямую предваряют начало The Ring Two. Проклятая видеозапись распространяется, и среди охочих до экстрима подростков формируются кружки (англ. rings) по интересу – они смотрят кассету по очереди, передавая ее следующему до того, как истечет неделя, и документируют все, что с ними за эти семь дней происходит. Герой ленты, впрочем, оказывается без спасителя, готового просмотреть запись, и, борясь с пугающими видениями, судорожно ищет ему замену. Продолжительность Rings – всего 16 минут, и они гораздо интереснее и насыщеннее, чем почти два часа The Ring Two.

Внизу: Кресла, трубки, провода, электроды, телевизор, бассейн. Изгнание злых духов по-японски.



вновь был приглашен Хироси Такахаси. Хочется надеяться, что ему хоть немного стыдно за результат собственных трудов.

В Ringu 2 (1999) Маи Такано разыскивает пропавшую Асакаву и выясняет, что ее сын Ёити лишился дара речи – прямо как и лежащая в психушке подруга умершей в начале первой части Томоко. Асакава глупейшим образом попадает под грузовик, а у Ёити появляются паранормальные способности а-ля Садако. Желая спасти мальчика, Маи едет с ним на родину Садако, где лечивший подружку Томоко доктор решает провести экзорцистскую процедуру. Облепив девушку и мальчика электродами, он приказывает Ёити сконцентрировать на Маи всю ненависть с тем, чтобы попавшая в отрока злоба Садако растворилась в близлежащем бассейне (sic!). В процессе все присутствующие, будучи, очевидно, одержимыми, в этом самом бассейне тонятся.

Маи и Ёити оказываются в колодце, ползут наверх, за ними – Садако. Догнав перепуганную парочку, она задает вопрос: «Почему только вы выбрались наружу?» – и падает вниз. Живые и здоровые Маи и Ёити выходят из бассейна. Конец.

Ringu 2 – чудовищный парад бессмыслицы и безвкусицы. Неудивительно, что Кодзи Судзуки остался очень недоволен тем, как тут обошлись с его детищем – в этом фильме сложно найти хоть что-то хорошее, хоть что-то оправдывающее его существование.

Основой для последнего из японских фильмов про Садако Ямамуру стал рассказ «Лимонное сердце». Для «Дня рождения» (Ringu 0: Birthday, 2000) Хироси Такахаси выдумал еще один нежданный сюжетный ход – разделение Садако надвое. То есть, в один не очень прекрасный вечер из одной девочки внезапно стало двое. Первая была тихой и милой, а вторая являла собой воплощение потустороннего зла, порожденного силами Эн но Одзуну. Отец Садако, профессор Икума, решил избавить мир от напасти и заточил дьявольское отродье в изолированной комнате, пичкая средствами для подавления физического роста. Десять лет спустя «нормальная» Садако поступает в театральную труппу. Ее желаниям стать актрисой мешают как ее собственные силы, которые она не в состоянии контролировать, так и проделки ее злого двойника. Единственный, кто не сторонится нелюдимой и странной девушки, – звукорежиссер Тояма; между ними возникает взаимная любовь.

Все портит журналистка Миядзи, желающая отомстить Садако за гибель своего жениха (он был одним из зрителей, обвинивших Сидзуко Ямамуру в жульничестве на демонстрации ее сил и погибших от проклятия Садако). Во время спектакля Миядзи ставит звукозапись того самого инцидента, что унес жизни репортеров, – и ее план срабатывает. Садако в истерике, ее силы убивают доктора, спешащего ей помочь, зал мигом пустеет, а труппа линчует девушку. Миядзи руководит дальнейшими действиями актеров: они едут за второй Садако – захватив на свою беду тело первой, которое по приближении к дому таинственным образом оживает. Из последних сил Садако умоляет Тояму бежать от нее куда подальше, но тот не слушает – и после того, как две половинки объединяются, гибнет вместе со всеми остальными. Отчаявшийся профессор Икума скидывает дочь в колодец, и в последние мгновения она думает о Тояме.

«День рождения» – пожалуй, лучший из японских фильмов по мотивам произведений Судзуки (быть может, смена режиссера сыграла на руку картине?). Сценарная отсебятина здесь пошла на пользу драматичности, которую, в свою очередь, подкрепляет неплохая актерская игра – особой похвалы заслуживает робкая Садако в исполнении Юкиэ Накамы.

Игры

По мотивам «Кольца» вышло две игры – весьма гаденькие, как и можно было ожидать. Первая – Ring Infinity (2000), визуальная новелла для WonderSwan. Герой – обычный школьник, волею судеб посмотревший проклятую видеокассету. Игроку нужно время от времени принимать за него решения, чтобы повествование продолжилось, и незадачливый протагонист не пал жертвой тяжелого взгляда Садако.

Вторая игра, The Ring: Terror's Realm (2000) для Dreamcast, была даже официально издана в США! Правда, она оказалась там никому не нужна: до римейка Ringu и бума популярности франшизы оставалась еще пара лет, а сама по себе Terror's Realm была ужасно, катастрофически плохой – многие поклонники Dreamcast называют ее худшей игрой для консоли. Проклятье Садако здесь приняло форму видеоигры, попробовавшие которую умирают через семь дней. Мег, девушка погибшего подобным образом разработчика, пытается разобраться в созданной им программе «RING», которая оказывается симулятором виртуальной

Внизу: Сценка с Сидзуко Ямамурой повторяется во всех трех фильмах.



реальности. Большую часть времени Мег проводит в «Кольце» за отстрелом одинаковых и скучных монстров, а в конце разбирается с Садако, превращающейся в стаю ворон. Прибавьте к этому ужасное качество графики и заставок, совершенно неадекватную локализацию, невыносимое управление и безудержно плохой геймдизайн – и перед вами претендент на звание самой жалкой потуги сделать хоррор-игру за всю историю индустрии.

Манга

Было бы странно, если бы столь успешные фильмы не были адаптированы в популярном в Японии бумажном формате. Благодаря успеху римейка на Западе все пять манга-релизов были впоследствии переведены на английский и изданы в США компанией Dark Horse Comics.

Первой части бумажного цикла сильно не повезло с иллюстратором: без зазрения совести манга-версию «Кольца» можно назвать уродливой. В плане сюжета она тоже не пойми что: следуя в основном фильму, она ближе к развязке неожиданно переключается на извращенную версию книжных событий. Самое же странное здесь – внешность Рюдзи Такаямы: он ни капли не похож на игравшего его в фильме Хироюки Санаду и выглядит как самый настоящий подросток.

The Ring 2 – казалось бы, прямое продолжение первого комикса – с первой же страницы показывает, что игнорирует отсебятину предшественника и следует сюжету второго фильма (который – та еще дрянь). А чтобы у читателей сложилось ощущение целостности сюжета, первые 45 страниц здесь отведены под пересказ оригинальной картины. Иллюстрировал эту мангу художник Meimu, геймерам известный как дизайнер персонажей первого Star Ocean. Для хоррора, надо отметить, его стиль все-таки слишком анимешный.

А дальше пошла катавасия: по «Дню рождения» вышло две разные манги, причем обе – от Meimu. В американском издании одна называется The Ring 0: Birthday, а другая – просто Birthday; из названий несложно догадаться, что первая – прямое переложение одноименной кинокартины на бумагу, а вторая – иллюстрированные рассказы из соответствующей книги Судзуки. Что любопытно, в мангу Birthday попали только «Гроб в небе» и «Лимонное сердце», а вместо «Дня рождения» там находится глава «Садако», в которую скомпонованы эпизоды из жизни чудной девушки.

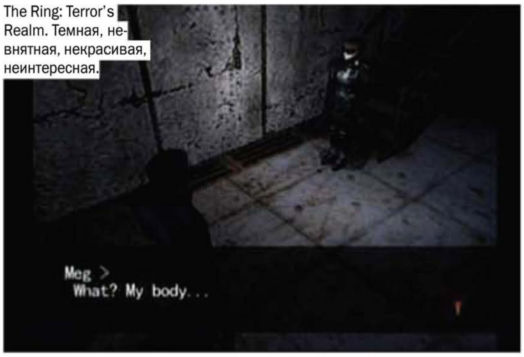
Особняком, как всегда, стоит «Спираль». Четкие линии, минимум теней и незначительных деталей, практически полное отсутствие задних фонов – рисунок нового художника, Сакуры Мидзуки, словно вторит строгой, напряженной атмосфере «Спирали». Лучшая книга Судзуки получила лучшую манга-адаптацию.

Американские фильмы

Японский бум «Кольца» не могли не заметить на Западе, где в то время как раз начиналась мода на поп-культуру Страны восходящего солнца. Когда главы DreamWorks лично посмотрели фильм, они мигом приняли решение о необходимости производства римейка. При выборе режиссера они почему-то остановились на Горе Вербински, снявшем ранее для DreamWorks... слэпстик-комедию Mousehunt. Но не прогадали.

Вербински подошел к производству римейка Ringu со всей ответственностью. К японскому оригиналу отнеслись с почтением: многие сцены перекочевали оттуда практически без изменений (роман Судзуки режиссер игнорировал: он снимал, в конце концов, не его экранизацию). Тем не менее, Вербински позаботился не только о том, как адаптировать все важнейшие элементы фильма под американские реалии, но и о смысловой нагрузке ленты. В Ringu на личность Садако не было пролито ни лучика света; The Ring (американский римейк приобрел артикль в названии) – наоборот, постарался как можно больше рассказать про виновницу многочисленных смертей: из взрослой девушки она превратилась в совсем еще ребенка, желающего быть услышанным, и кассета стала ее рупором. Проклятая видеозапись заметно удлинилась по сравнению с Ringu и включила в себя многие сцены из жизни Самары Морган – так в римейке назвали девочку.

Действие The Ring (2002) перекинулось в окруженный лесами дождливый Сиэтл. Журналистка Рэйчел Келлер расследует смерть племянницы, находит видеокассету и смотрит ее. Раздающийся телефонный звонок зловещим шепотом оповещает: «семь дней». Расследование приводят Рэйчел и ее бывшего мужа, согласившегося ей помочь, к ранчо семьи Морганов, на котором в прошлом творились странные вещи: сперва лошади бросались в море, затем с собой покончила хозяйка поместья. Не без трудов герои разузнают о существовании девочки, находят место ее гибели и поднимают ее тело из колодца. Осознать глубину ошибки Рэйчел помогает ее сын, Эйдан, также посмотревший кассету и рассказывавший после того про говорящую с ним девочку с длинными волосами. «Зачем вы ей помогли?» Фильм заканчивается на такой же вопросительной ноте, как и оригинал: после смерти мужа Рэйчел заставляет Эйдана сделать копию кассеты, а проницательный и не по годам циничный



The Ring: Terror's Realm. Темная, невнятная, некрасивая, неинтересная.


Типичный представитель бестиария Terror's Realm.


Манга-версия первого «Кольца». К выглядящему вдвое моложе положенного Такаяме является Садако.



«Гроб в небе» в исполнении Meimu.




Немая сцена встречи Андо и Садако в «Спирали».



Практически единственное появление «настоящего» Асакавы в манге.



мальчик задает резонный вопрос: «А что дальше-то?».

The Ring – фильм тысячи мелочей, заметить и оценить которые можно лишь при повторных просмотрах, однако первое впечатление тоже должно быть сильным: на атмосферу работают и тусклые тона, в которых выдержана вся лента, и беспрерывно льющий дождь, и музыка Ганса Циммера, и великолепная актерская игра. Впечатляющий бюджет (в 40 раз больше, чем у Ringu!) позволил создателям картины не скупиться ни на спецэффекты, ни на актеров: главную роль здесь исполняет Наоми Уоттс, ранее отметившаяся у Дэвида Линча в «Малхолланд Драйв».

И The Ring стал хитом: американцы, привыкшие в качестве хорроров видеть слэшер-фильмы про маньяков, были приятно удивлены гораздо более изящным и работающим на саспенс «Кольцом». Высоко оценил фильм и Кодзи Судзуки, отметив, что Самара гораздо ближе к Садако из его книг, чем антагонистка произведений Хидео Накаты. Многие критики, правда, придрались к сыну Рэйчел и его связи с умершей девочкой – слишком уж это напоминало нашумевшее «Шестое чувство».

Вербински не хотел видеть продолжения своего фильма: «Для меня суть The Ring – в незавершенности. Это сложно для восприятия западной аудиторией, но именно это мне и нравится».

И с сиквелом у DreamWorks сразу же не заладилось. Актеры на участие в съемках второго фильма дали добро, но с режиссером вышла беда: приглашенный поначалу Ноам Мурро (снимавший до этого по большей части рекламные ролики) разругался со студией и покинул проект, Ричард Келли (автор и режиссер «Донни Дарко») отказался, и в итоге кресло занял сам Хидео Наката. И, как и в случае со второй частью Ringu, наломал дров.

Сюжет The Ring Two (2005) нехитер: Самара, признав в Рэйчел заботливую маму, вселяется в Эйдена, убивает разных мешающихся людей и готовится жить обычной жизнью. Рэйчел против: она находит настоящую мать Самары в психлечебнице; та рекомендует детоубийство – сама, дескать, пыталась утопить свою дочку сразу же после родов, но не вышло. Героиня, скрепя сердце, потчует Эйдана-Самару снотворным и топит в ванной… Но не до конца, а лишь чтобы дух злобной девочки покинул тело сынишки, которого она тут же откачивает. Самара не сдается – она затягивает Рэйчел в телевизор! Там героиня обнаруживает себя на дне колодца; когда она ползет по его стене наружу, за «мамочкой» следует и Самара (привет Ringu 2). Кульминация: Рэйчел, выбравшаяся наружу первой, задвигает крышку колодца с воплем «I'm not your fucking mommy!». Развязка: совершив самоубийство в черно-белом мире Самары-в-телевизоре, Рэйчел оказывается живой и здоровой дома с не менее живым и здоровым отпрыском.

Провал и катастрофа. В сиквеле от первого The Ring не осталось практически ничего – лишь хорошая актриса Наоми Уоттс да несколько более-менее атмосферных моментов. Остальное кажется каким-то фарсом – от бешеных оленей (причем тут олени?!) до невыносимо натянутого слащавого хэппи-энда – притом, что фильм так усердно намекал на то, что хотя бы одним из героев придется пожертвовать! Несмотря на коммерческий успех (несравнимый, впрочем, с результатами первой части), The Ring Two не нашел отклика у аудитории.

Голливудская машина, увы, не знает, когда остановиться: слухи о третьей части потянулись сразу же после выхода второй. И когда, казалось бы, они наконец утихли, в сентябре 2010-го всплыло новое название – The Ring 3D, перезапуск сериала. Сценаристом должен стать Дэвид Лука, в чьем послужном списке невозможно найти ничего достойного внимания, и новый фильм будет более ориентированным на подростков, чем творение Вербински.

Подводя итог

В этой статье не было бы смысла, если бы Ring-сага не оставила столь заметный след в современной поп-культуре. Успех Ringu и ее римейка привел к взрыву популярности японских ужастиков; в частности от него сильно выиграл Такаси Симидзу, снявший добрый десяток своих «Проклятий» как у себя на родине, так и в Америке. Юрэй как образ крайне быстро стал мемом даже на Западе – к дате релиза F.E.A.R., сюжет которой строился вокруг мертвой девочки, многие уже от него плевались, как от навязшего в зубах клише. Чуть больше повезло циклу Project Zero (он же Fatal Frame), весь игровой процесс которого построен на борьбе с привидениями-юрэями при помощи особенного фотоаппарата. Популярность психологических хорроров сыграла на руку и циклу Silent Hill, первая часть которого отстала от оригинального Ringu лишь на год. К концу 2000-х, впрочем, поднятая «Кольцом» волна поутихла, и хоррор-жанр опять нуждается в какой-нибудь свежей идее, чтобы вновь заставить людей пугаться.

Если же вы не стали читать этот материал и хотите самостоятельно попробовать лучшее, что предлагает медиафеномен Ring, я рекомендую вам посмотреть американский фильм The Ring (опционально – короткометражку Rings), затем японские Ringu и Ringu 0: Birthday, потом передохнуть, абстрагироваться от мистики и прочесть книги «Кольцо» и «Спираль» (вместе с последней можно прочесть и одноименную мангу). Об остальном, увы, лучше узнать из этого материала – а то и вовсе не узнавать, чтобы не расстраиваться лишний раз. **СИ**



Вверху: Над гримом для The Ring работал Рик Бейкер, неоднократный лауреат «Оскаров» и большой энтузиаст своего дела.



Вверху: Роль отца Самары исполнил Брайан Кокс, сыгравший в далеких 80-х Ганнибала Лекгера.



Справа: Создатели фильма специально ставили освещение таким образом, чтобы персонажи практически никогда не отбрасывали теней.



Внизу: Из финальной версии The Ring полностью пропала сюжетная арка с серийным убийцей, которого играл Крис Купер («Красота по-американски», «Адаптация»). Именно ему Рэйчел в одной из версий концовки приносила сделанную сыном копию кассеты. Единственное, что напоминает о нем, – вот эта газетная полоса.

Titsbuster

Ажурное счастье



Бен Хорни

Недавно после просмотра сериала Community Бену Хорни вдруг пришло в голову, что старикам здесь, действительно, не место. Подумайте сами. Старики не работают, а если работают, то плохо и часто берут отгулы. Раз старики не работают, значит, у них нет денег, из чего следует, что они не могут эти деньги тратить. Экономика стоит, как осветительный прибор над головами читателей этой рубрики. Поэтому старики просто существуют. А ведь в мире много молодых, которые тоже существуют, но при этом старперы-нудозвоны им очень мешают. Как именно? Представьте, что вы старпер. Вы работаете и получаете деньги. Как только вас тюкнут с кресла в уголке офиса, вы сразу станете а) безработным и б) стариком, которому тут не место. Ваши действия? Конечно, сидеть на одном месте как можно дольше, можно даже увешать его куртками или просто как-нибудь отметить, а еще лучше – принести тапочки. Дескать, я-то уйду, но мой фантом останется. После этого можно и не делать ничего. Достаточно просто быть и получать деньги, ну и иногда делать вид, что вы незаменимый член команды, и сделаете все много лучше, чем молодые. Но когда-нибудь вас просто убьют топором. Размозжат вам череп, растопчут мозги, тело расчленят и по кускам скормят собакам. Вы, молодые, так сделаете. И если не сегодня, то завтра. Сегодня можно отрепетировать восстание в Splatterhouse.

Splatterhouse (Xbox 360, PS3)

В каждой кровавой игре должен быть дополнительный стимул. Очкарита, ставший по воле судьбы верзилой – это сюжет на все времена. Но сегодня нужно что-нибудь добавить в эту формулу, чтобы Бен Хорни побежал в магазин и купил, например, Splatterhouse. Ведь просто так убивать всякую нечисть, отрывать руки, наматывать кишки на шею, вырывать хребет и поочередно ломать фаланги пальцев – это как-то, простите, скучно. Поэтому в Splatterhouse есть девушка, ради которой это делается. Дженнифер, подруга главного героя, даже сделала много фотографий себя голышом, вероятно, вспомнив свою прошлую жизнь (Дженнифер и ее тело похищали неоднократно) и предсказав трагические события. Так что придется, конечно, спасти девушку. Вернее, придется дойти игру до конца и собрать все фотографии голой подружки, а вот спасение – это просто так, необходимость такая.

К несчастью, фотографии надо собирать по кусочкам. К тому же некоторые из них, самые откровенные, так просто не достать. Это печально, учитывая тот факт, что игра не самая интересная и увлекательная.

Вообще, конечно, Splatterhouse – это какой-то абсурд в квадрате. Главный герой – дурак и слабак, но подружка у него круче, чем Меган Фокс (она тоже как-то играла тело Дженнифер и получилось, надо сказать, отлично, пускай некоторые заплесневелые эксперты кино, комиксов и всего, что есть в википедии, с этой оценкой не согласны). Такие парни, как главный герой, сливают фотографии на какой-нибудь 4chan, однако ж ее это не остановило – посмотрите сколько ценных кадров разбросано по уровням!



При виде таких фотографий хочется закричать «ВОУ ВОУ ВОУ ВОУ!»



Дженнифер молодец. Нет, правда. Последнее слово хорошо рифмуется!



Во все глаза

Короткой нежной строкой

С Amagami началась рубрика Titsbuster. К счастью, за прошедший год жизнь стала светлее (темнее для морской живности в Мексиканском заливе, но все кому надо уже отпинали BP - #savedolphin, #killBP и так далее). Даже фигурки по Amagami появились!





Правильный ракурс А.



Правильный ракурс Б.

Бен Хорни ознакомился с демонстрационной версия Gal Gun для Xbox 360 и вот что имеет сообщить: там очень долгие загрузки, во время которых ничего не происходит – ничего не трясется, не колышется, не стонет. Это, кажется, провал.

«Я нацелен на успех!»



Пока какой-то представитель РПЦ (давно пора заменить на ППЦ) говорит о дресс-коде, в Японии можно вот какие дела творить со школьницами!



Первое правило японской школьницы: В ЮБКЕ НЕ ПРИСЕДАТЬ!!!





Кстати, по японском ТВ показали аниме по мотивам Amagami. Так вот, там тоже хватало правильных сцен, ракурсов, девушек и т.д.



Бен Хорни обожает японское телевидение. Там не показывают убийства, но часто дают посмотреть на симпатичных девушек. Но даже когда женщины некрасивые, ну, не очень красивые, все равно происходящее выглядит очень забавно.

Справа: Если вы можете найти этому объяснение, то пишите на форум gameland.ru. Вам ответят.





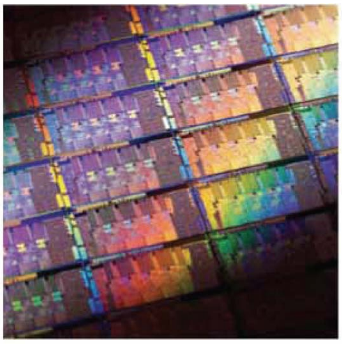
Большая иллюстрация для тех, кто хочет спасти Дженнифер поступательными движениями, но не хочет покупать Splatterhouse, потому что обзора на игру в любимом журнале не было так долго.

События

Техника, гаджеты, Интернет, игры и другие полезные штуки



Николай
Арсеньев



Sandy Bridge приходит к нам

Дебют новой платформы от Intel

Процессоры серии Intel Core активно эволюционируют, и наконец-то мы видим истинное второе поколение архитектуры. Почему именно эти процессоры стоит назвать настоящим вторым поколением? Попытаемся ответить кратко: появилась кольцевая 256-битная шина, отвечающая за обмен данными внутри процессора (ядрами процессора и графики, системным агентом и кеш-памятью), пропускная способность которой составляет 96 Гбайт/с (3 ГГц), во-вторых, этот самый системный агент, содержащий в себе контроллеры DDR3-памяти (двухканальный) и PCI Express 2.0 (16 линий), а заодно модули управления питанием (умеет изменять напряжение и частоты ядер процессора, включая iGPU), DMI и видеовыхода, в-третьих, доработали Turbo Boost, позволяя еще сильнее автоматически разгонять процессор, ну и в четвертых, мы увидели Intel HD Graphics нового поколения с поддержкой DX10. Оно стало мощным, без проблем можно играть в любые игры при разрешении 1024x768 при низких настройках качества, в большинстве случаев это самое ядро обходит Radeon HD 5450. Наконец-то можно собирать мощную и тихую медиа-систему без лишних затрат.

Стоимость процессоров колеблется от $117 до $317. Вкусно, вот только с новым процессором придется заодно сменить и системную плату на модель на базе Intel P67/H67, которые разработаны под Socket LGA1155.

SSD – лакомый кусочек

OCZ уходит с рынка DRAM и фокусируется на SSD

Удивительное творится в наши дни, компания OCZ собирается сворачивать свой DRAM-бизнес. И вот спрашивается, кто же теперь составит здоровую конкуренцию Corsair?

Но нет худа без добра, OCZ в последнее время отлично удаются SSD-накопители, и здесь они хотят закрепиться всерьез и надолго. Чтобы подтвердить свои намерения, на выставке CES 2011 компания анонсировала обновление популярной линейки накопителей Vertex, которая отныне включает серии Vertex 3 Pro и Vertex 3 EX.

Объединяют их форм-фактор 2,5 дюйма, контроллер следующего поколения от SandForce с индексом SF-2582 и производительность, которая может впечатлить любого, – скорость чтения достигает отметки 550 Мбайт/с, а записи – 525 Мбайт/с. В качестве интерфейса используется стандарт SATA 3.0 с пропускной способностью 6 Гбит/с. Главное отличие Vertex 3 Pro от Vertex 3 EX заключается в типе используемой памяти. В первом случае в ход идут модули памяти MLC, что обеспечивает производительность ввода/вывода 75000 IOPS, во втором – SLC, 80000 IOPS. На выставке были представлены модели с 32-нанометровой памятью от компании Toshiba. Как только Intel начнет полномасштабный выпуск 25-нанометровой памяти, OCZ сразу перейдет на нее. Емкость накопителей будет варьироваться от 50 до 400 Гбайт.

Ожидаемая дата выпуска Vertex 3 Pro и Vertex 3 EX – второй квартал 2011 года. А там, глядишь, и Intel подоспеет.





Level 10 в массы!

Пополнение в серии корпусов Thermaltake Level 10

Thermaltake Level 10 оказался очень популярным корпусом, несмотря на свою безумную стоимость, составляющую порядка $800. Секрет успеха прост – воистину уникальный модульный дизайн и высокое качество. Понятное дело, что такой корпус может позволить себе не каждый, поэтому на выставке CES 2011 компания представила более доступную версию – Level 10 GT.

Перед нами все тот же Full-Tower, совместимый с системными платами форм-факторов Micro ATX, ATX и Extend ATX. В Thermaltake Level 10 GT можно установить до четырех внешних 5,25-дюймовых устройств и одно 3,5-дюймовое, под 3,5- и 2,5-дюймовые винчестеры отведено пять отсеков с возможностью быстрой замены без использования каких-либо инструментов. Корпус вмещает до восьми плат расширения и без проблем примет пару-тройку видеокарт длинной до 36 см, для процессорного кулера также места хватит – 190 мм высоты. Система прокладки кабелей даст возможность уложить кабели за поддоном материнской платы. Передняя панель получила в свое распоряжение два порта USB 3.0 и еще четыре USB 2.0, eSATA, аудиовыход и аудиовход. Материал корпуса – сталь и пластик, размеры 584x282x590 мм, а вес – 12,7 кг.

Данных о начале поставок нет, как, впрочем, нет и информации о розничной цене. Однако, представители компании клятвенно обещают, что она будет существенно ниже, чем у оригинала.

Новаторская сенсорная мышь

Microsoft представляет Touch Mouse

Выставка CES 2011 была богата на новинки, отметилась и корпорация Microsoft, представившая очень необычную сенсорную беспроводную мышь Touch Mouse, специально заточенную для работы в операционной системе Windows 7. С помощью Microsoft Touch Mouse станет еще проще управлять и манипулировать системой, по крайней мере так заявляются разработчики. Многие доселе привычные перемещения курсора и манипуляции кнопками теперь можно будет производить жестами, при этом для управления можно использовать до трех касаний. Откуда же взять столь большую площадь под сенсорную панель? Пришлось пожертвовать кнопками и колесом прокрутки. Отныне перелистывать страницы, изменять масштаб и производить навигацию между окнами можно прикосновениями.

Microsoft Touch Mouse беспроводная, в комплекте будет поставляться миниатюрный USB-ресивер Snap-in Nano, действующий на частоте 2,4 ГГц. Ожидаемая стоимость мышки составит $80. Насколько она удобна в быту, еще предстоит выяснить, но смотрится она многообещающе.





Atom'ные чудеса

Концепт игрового компьютера от Razer

Процессоры семейства Intel Atom получили широчайшее распространение, и похоже, что нет для них никаких границ! В этот раз отметилась компания Razer, представившая новаторское мобильное устройство с динамической клавиатурой и сенсорным экраном на базе Intel Atom.

Имеем честь познакомить вас с Razer Switchblade, сей гаджет вполне можно назвать игровой консолью. Разработчики заменили классическую связку мыши и клавиатуры сверхчувствительным сенсорным экраном, динамичной тактильной клавиатурой и новым пользовательским интерфейсом, который позволит менять раскладку клавиатуры на лету. При разработке устройства Razer объединила свои усилия с компанией Intel, вместе они и устроили маленькую революцию, решив превратить вроде бы обычный ноутбук в нечто невиданное.

Любопытно, что в основе лежит все та же QWERTY-клавиатура, каждая кнопка которой является программируемой. Но главное другое, по сути перед нами – небольшие дисплейчики, которые в зависимости от того приложения, что запущено, меняют иконки. Теперь не придется запоминать комбинации клавиш и их месторасположение. Размеры устройства невелики (172x115x25 мм), используется небольшой ЖК-экран диагональю 7 дюймов. В качестве операционной системы выступает Windows 7, что вполне ожидаемо. Есть поддержка Wi-Fi и 3G, кроме того, по сторонам расположен USB 3.0, mini HDMI и аудиопорты до кучи.

Хром и другие тонкости

LG E2290V – современный монитор в элегантной оправе

В LG неровно дышат к гламуру во всех его проявлениях. Это касается далеко не только мобильных устройств, но и компьютерных мониторов. LG E2290V облачен в хромированные доспехи, а внутри – самый что ни на есть SUPER LED.

Диагональ у новичка составила, ни много ни мало, 21,5 дюйм, соотношение сторон – 16:9, а значит – и разрешение чисто киношное (1920x1080). Благодаря использованию подсветки SUPER LED производителю удалось достичь невероятной тонкости экрана, которая составила всего 7,2 мм! Типичный LED-монитор обладает вдвое большей толщиной. Благодаря использованию данного типа подсветки удалось снизить уровень энергопотребления на 40% по сравнению с CCFL-аналогами. Динамическая контрастность достигла невероятного уровня 10000000:1. Заявленные углы обзора составляют 170 и 160 градусов по вертикали и горизонтали соответственно.

LG E2290V является флагманом серии компьютерных мониторов E90, в нем используется изящный хромированный корпус. Мимо такого красавца не пройти.На выставке CES 2011 монитор LG E2290V отхватил награду CES Innovations Award в категории Computer Peripherals. Модель E2290V уже поступила в продажу, рекомендованная цена – 13000 руб.



Цветастая читалка от Ritmix

Ritmix представила электронную книгу RBK-450



Компания Ritmix пополнила свой модельный ряд электронных книг еще одной любопытной новинкой. Главными особенностями Ritmix RBK-450 стали большой 7-дюймовый цветной TFT-экран с разрешением 800x480 пикселей и поддержка видео 1080p.

Надо признаться, что список поддерживаемых форматов впечатляет, он включает AVI, MP4, MPG, MOV, VOB, ASF и другие. Что касается музыки и прочих аудиоразвлечений, то и здесь книга не подвела – MP3, WMA, WAV, OGG, AAC, FLAC и APE. Хорошей новостью стало наличие не одного, а сразу двух разъемов для наушников! Полезно. На цветном экране (65 тысяч цветов), безусловно, удобно смотреть не только видео, но и картинки и фотографии в форматах JPEG, BMP, GIF и PNG. Что же до основного своего назначения, то Ritmix RBK-450 распознает следующие стандарты книг TXT, HTML, FB2, EPUB, PDF, PDB и CHM. Аппаратные кнопки есть, экран сенсорный, что существенно облегчит управление устройством. Встроенной памяти – 4 Гбайт – хватит на первое время, ну а когда она забьется, стоит воспользоваться картой micro SD. Поддерживаются флэшки объемом до 16 Гбайт. Размеры устройства составляют 190x120x11,2 мм, вес 310 г, а емкость аккумулятора составила 2300 мАч. О цене пока ни слова.



Ирина Кузнецова

Колесо на пенсию?

Обзор мыши SPEEDLINK MYST Touch Scroll Mouse

Наверняка многие до сих пор помнят одну из отличнейших игр своего времени в квестовом жанре – Myst… Речь, правда, пойдет не о ней.

Совпадения?

По случайному ли стечению обстоятельств, или не совсем случайному, но так же называется новая ноутбучная мышь от компании SPEEDLINK, попавшая к нам на тестирование. Впрочем, «myst» в названии, скорее, призвано подчеркнуть необычность, «мистичность» устройства – по аналогии с нашумевшим «магическим» манипулятором от Apple. Вспомнили Magic Mouse мы неспроста, ибо дизайн новой мышки от SpeedLink у нее же и позаимствован.

Первичный осмотр

Минимализм и миниатюризация давно царят в сегменте периферийных устройств для ноутбуков. И это правильно, ведь главное – чтобы их можно было без проблем носить с собой. Размеры и вес SPEEDLINK MYST Touch Scroll Mouse очень небольшие – мышь практически невесома, не займет в сумке много места и, что не может не радовать, она беспроводная. Устройство работает от двух батареек AAA, которыми производитель заботливо его укомплектовал. USB-передатчик настолько мал, что необходимо быть внимательным, чтобы его случайно не потерять. Жаль, что он не крепится к корпусу мыши каким-либо хитрым способом. Выглядит новый манипулятор от SpeedLink весьма симпатично. Устройство существует в двух классических цветах – черном и белом. Верхняя часть корпуса выполнена из модного нынче глянцевого пластика, поэтому рекомендуем обзавестись тряпочкой для его регулярного очищения. Конструкция мыши несколько отличается от той, к которой мы привыкли – здесь нет колеса прокрутки. Его производитель заменил на сенсорную зону для скроллинга и сенсорную кнопку, выполняющую функцию нажатия на колесико. Так как мышь симметрична, пользоваться ею смогут как правши, так и левши.

В рабочем ритме

Вставив батарейки, передвинув переключатель на дне мыши в позицию ON, мы принялись за тестирование. Примечательно, что для работы с мышью не потребуется установки драйверов: подключил – и работай. Мышь использовалась в процессе веб-серфинга и редактирования документов на различных поверхностях: деревянный стол, тканевый диван, ковер. Устройство без проблем справилось с различными условиями. Кстати, разрешение у оптического сенсора весьма приличное – 1600 dpi хватит для офисно-сетевых нужд за глаза. Сенсорное управление вместо колесика понравится далеко не всем и не сразу – дело привычки. Меж тем, это неплохая альтернатива ноутбучному тачпаду. Тем, кто часто просматривает длинные тексты, вероятно, придется по душе возможность быстро их «прокручивать». Конечно, ожидать от недорогой мышки функционала Magic Mouse было бы не совсем правильно, но горизонтальный скролл нашей подопытной все же не помешал бы. **СИ**

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тип датчика:
оптический
Интерфейс:
USB, беспроводной
Радиус действия:
8 м
Разрешение сенсора:
1600 dpi
Количество кнопок:
3
Дополнительно:
датчики прикосновения, выполняющие функцию колесика; 2x AAA в комплекте



1300 руб.

\+ Компактность
Невысокая стоимость
Отсутствие необходимости устанавливать драйвера

– Нет горизонтальной прокрутки
Глянцевая поверхность

Никакой мистики

Что в итоге? Новая мышка от SPEEDLINK, пожалуй, воображение не поражает – она слишком проста: обыкновенное колесо прокрутки стало обыкновенным сенсорным скроллом. Это может показаться удобным только для быстрой прокрутки больших текстов. Внешне мышь, несомненно, отличается от привычных нам «грызунов» своей футуристичной элегантностью и определенно радует размерами и весом. Тем не менее, вопрос целесообразности отказа от старого доброго колеса прокрутки без особого выигрыша в удобстве и функциональности остается открытым.



Сергей Плотников

Осторожно, камнепад!

Тестирование процессоров AMD и Intel

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Материнские платы: ASRock X58 Extreme3, ASRock 880G Extreme3, ASUS P7P55D Deluxe
Оперативная память: OCZ OCZ3G16004GK DDR3 1600 МГц, 2x2 Гбайт
Видеокарта: ATI Radeon HD 5670, 512 Мбайт
Жесткий диск: Samsung HD082GJ, 80 Гбайт
Блок питания: Corsair HX1000W, 1000 Вт
ОС: Windows 7 Максимальная

Почему-то, когда садишься писать про процессоры, в голову лезут исключительно тривиальные мысли: мол, процессор – это сердце всего компьютера. Или же так: к выбору процессора необходимо отнестись со всей ответственностью, ведь данное устройство будет «служить» тебе не один год. Но какая бы скучная в итоге писанина ни получилась, большой тест пусть и не драгоценных, но все-таки «камней» всегда будет окружен своеобразной интригующей аурой. Буквально манящей настоящих техноманьяков. И в очередной раз нас ждет битва двух процессорных гигантов – AMD и Intel.

Методика тестирования

Сегодняшнее испытание кремниевых изделий состоит из двух этапов. Сначала мы прогоняли тесты при дефолтных частотах. То есть все частоты «камней» соответствовали номинальным показателям. При этом технологии типа Intel Turbo Boost и AMD Turbo CORE непременно задействовались. Иначе было бы скучно! На самом деле мы то и дело говорим об этих фишках. И не воспользоваться подобными улучшайзерами было бы неосмотрительно.

Среди бенчмарков присутствовали хорошо всем известные Super Pi 1.5 XS, wPrime 1.55, WinRAR 3.9 и CINEBENCH R11.5. Как видите, только первое приложение не поддерживает многоядерные процессоры. Остальные утилиты без особых проблем загружают все «головы» испытуемых чипов.

После первой полосы препятствий мы разгоняли тестовые семплы до 3600 МГц и заново проходили все испытания. Таким образом определялась производительность непосредственно архитектуры процессора (кэша, количества ядер, дополнительных функций), а не его частотных характеристик. Стоит отметить, что все десять кристаллов без проблем заработали на более высокой частоте.

ТЕСТИРУЕМОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

AMD Athlon II X4640
AMD Phenom II X2 555BE
AMD Phenom II X4 965BE
AMD Phenom II X6 1055T
AMD Phenom II X6 1090T BE
Intel Core i3-530
Intel Core i5-650
Intel Core i5-750
Intel Core i7-875K
Intel Core i7-980X



7

AMD Athlon II X4 640

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Сокет: AM3
Ядро: Propus
Техпроцесс: 45 нм
Количество ядер (потоков): 4 (4)
Тактовая частота: 3 ГГц
Коэффициент умножения: 15
Объем кэша L1: 4x 128 Кбайт
Объем кэша L2: 4x 512 Кбайт
Объем кэша L3: 0
Уровень TDP: 95 Вт

\+ Пожалуй, AMD Athlon II X4 640 является на сегодняшний день одним из самых дешевых четырехъядерников. С учетом его стоимости, камень» демонстрирует великолепные результаты. Особенно показательными выглядят тесты при одинаковой частоте подопытных семплов. Например, в многопоточных бенчмарках разогнанный Propus идет ноздря в ноздрю со старшим «собратом» AMD Phenom II X4 965BE, а кое-где даже опережает его. Это значит, что отсутствие у чипа кэша третьего уровня не сильно сказывается на работе системы. Именно поэтому мы присуждаем AMD Athlon II X4 640 приз «Лучшая покупка». Любой техноманьяк сможет создать на базе данного CPU недорогой, но производительный десктоп.

– Там, где задействовались несколько ядер процессора, единственный из представленных сегодня «атлонов» показал себя весьма недурственно. Но вот в однопоточных приложениях (Super Pi 1.5 XS и WinRAR) герой этих строк оказался позади всех.

AMD Phenom II X2 555BE

\+ Процессор AMD Phenom II X2 555BE – самая интересная модель сегодняшнего тестирования. Все дело в характеристиках. Большую тактовую частоту «камня» легко поднять с помощью разблокированного множителя. Напомним, что у «зеленых» кристаллов коэффициент изменяется с кратностью 0.5. Следовательно, с чипом можно производить более точные разгонные манипуляции.

Но самой главной «фичей» нашего процессора является его магическая способность превращаться в полноценный «камень» AMD Phenom II X4 955. Благо большинство современных материнских плат на базе чипсетов AMD располагают функциями «анлока» заблокированных ядер. Всего-то необходимо активировать функцию в BIOS и радоваться халявному апгрейду.

– Правда, если данная манипуляция не принесет дивидендов, то придется смириться с тем, что в многопоточных приложениях AMD Phenom II X2 555BE окажется не у дел. Результаты тестирования – яркое тому доказательство. Даже двухъядерные процессоры Intel (за счет технологии Hyper-Threading) обскакали кремниевый спутник Юпитера.

Сокет: AM3
Ядро: Callisto
Техпроцесс: 45 нм
Количество ядер (потоков): 2 (2)
Тактовая частота: 3.2 ГГц
Коэффициент умножения: 16 (разблокирован)
Объем кэша L1: 2x 128 Кбайт
Объем кэша L2: 2x 512 Кбайт
Объем кэша L3: 6 Мбайт
Уровень TDP: 80 Вт



6



8

AMD Phenom II X4 965BE

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Сокет: AM3
Ядро: Deneb
Техпроцесс: 45 нм
Количество ядер (потоков): 4 (4)
Тактовая частота: 3.4 ГГц
Коэффициент умножения: 17 (разблокирован)
Объем кэша L1: 4x 128 Кбайт
Объем кэша L2: 4x 512 Кбайт
Объем кэша L3: 6 Мбайт
Уровень TDP: 140 Вт

\+ В свое время с появлением кристаллов Deneb компания AMD начала верный путь из подвала наверх. Процессоры под маркой Phenom II, словно птица Феникс, восстали из пепла и начали заново завоевывать сердца техноманьяков. С тех пор ничего не изменилось, и первый камень в огород Intel, AMD Phenom II X4 940, функционирующий на частоте 3.0 ГГц, эволюционировал в «камень» AMD Phenom II X4 965 BE. Последний работает со скоростью 3.4 ГГц. Прибавка в 400 МГц хоть и сказалась на уровне TDP, но еще более выразительно отобразилась на производительности чипа. Для любителей же выжать из своего «железа» все соки пометка Black Edition наверняка станет красным сигнальным свистком.

– Довольно приличное время AMD Phenom II X2 965 BE нес бремя топового процессора линейки. Но пришло время уступить дорогу новым шестиядерным моделям. Поэтому отставание от «камней» Thuban более чем очевидно. Король умер, да здравствует король!

AMD Phenom II X6 1055T

\+ На момент написания статьи правой рукой «короля» являлся процессор AMD Phenom II X6 1055T. Литера «T» в названии чипа говорит о поддержке технологии Turbo CORE. А это значит, что частота «камня» способна автоматически увеличиваться. При загрузке приложений три ядра процессора отключаются, а множитель остальных повышается на две единицы. То есть AMD Phenom II X6 1055T саморазгоняется на 400 МГц. В случае, когда приложение загружает все «головы» кристалла, тактовая частота кремниевого гаджета остается неизменной.

После оверклока процессора «пятьдесят пятый» встал на один уровень с AMD Phenom II X6 1090T BE. Неудивительно, что бенчмарки продемонстрировали идентичные результаты. Поэтому, купив младший Thuban, можно сэкономить, доведя частоту CPU до нужного уровня самостоятельно. Высокий разгонный потенциал устройства тому поспособствует.

– Во всех многопоточных бенчмарках шестиядерная модель AMD уступила четырехъядерному процессору Intel Core i7-875K.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Сокет: AM3
Ядро: Thuban
Техпроцесс: 45 нм
Количество ядер (потоков): 6 (6)
Тактовая частота: 2.8 ГГц
Коэффициент умножения: 14
Объем кэша L1: 6x 128 Кбайт
Объем кэша L2: 6x 512 Кбайт
Объем кэша L3: 6 Мбайт
Уровень TDP: 95 Вт



8



9

AMD Phenom II X6 1090T BE

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Сокет: AM3
Ядро: Thuban
Техпроцесс: 45 нм
Количество ядер (потоков): 6 (6)
Тактовая частота: 3.2 ГГц
Коэффициент умножения: 16 (разблокирован)
Объем кэша L1: 6x 128 Кбайт
Объем кэша L2: 6x 512 Кбайт
Объем кэша L3: 6 Мбайт
Уровень TDP: 125 Вт

\+ Старший Thuban хоть и поддерживает технологию Turbo CORE, но в плане разгона обладает более существенным достоинством. А именно разблокированным множителем. Например, чтобы достичь заявленных 3600 МГц, необходимо увеличить коэффициент умножения до 18 единиц. Для этого не надо поднимать напряжение процессора, следовательно, увеличивать его энергопотребление.

Звезда Альфа Дракона (да, мы о Thuban) уже давно славится по всему миру своим разгонным потенциалом. Так, американскому оверклокеру Genghis удалось запустить AMD Phenom II X6 1090T BE на, казалось бы, невероятной частоте 6939 МГц. Для этого энтузиасту пришлось водрузить на процессор медный стакан, наполнить его азотом и поднять множитель «камня» до x28 единиц.
В сравнении же с Intel Core i7-980X «девяностый» выглядит очень аппетитно в плане стоимости.

– К сожалению, тягаться с топовыми процессорами Intel вожаку «зеленой» стаи довольно тяжело.

Intel Core i3-530

+ Процессор Intel Core i3-530 является самым младшим в линейке чипов Clarkdale. Тем не менее «кроха» демонстрирует неплохие (в сравнении с AMD Phenom II X2 555BE) результаты. Во-первых, из-за довольно большого множителя – 22 – частота чипа находится на отметке 2.93 ГГц. Во-вторых, за счет технологии Hyper-Threading данная двухъядерная модель располагает сразу четырьмя потоками. В-третьих, 32-нанометровый техпроцесс позволил уменьшить уровень TDP процессора до 73 ватт. За счет превосходного разгонного потенциала Intel Core i3-530 удалось вплотную приблизиться к старшей модели – Intel Core i5-650. И не нужен нам никакой Turbo Boost! Следовательно, при должных навыках оверклокинг позволит существенно сэкономить. Не стоит забывать про встроенное графическое ядро процессора. Вкупе с чипсетом Intel H55/57 Express возможно создать шуструю офисную машинку или же HTPC-систему.

– Даже с поддержкой технологии Hyper-Threading в многопоточных приложениях Intel Core i3-530 смотрится блекло.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Сокет:
LGA 1156
Ядро:
Clarkdale
Техпроцесс:
32 нм
Количество ядер (потоков):
2 (4)
Тактовая частота:
2.93 ГГц
Коэффициент умножения:
22
Объем кэша L1:
2x 64 Кбайт
Объем кэша L2:
2x 256 Кбайт
Объем кэша L3:
4 Мбайт
Уровень TDP:
73 Вт





Intel Core i5-650

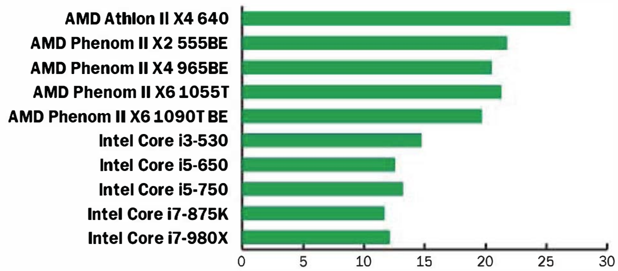
ХАРАКТЕРИСТИКИ

Сокет:
LGA1156
Ядро:
Clarkdale
Техпроцесс:
32 нм
Количество ядер (потоков):
2 (4)
Тактовая частота:
3.2 ГГц
Коэффициент умножения:
24
Объем кэша L1:
2x 64 Кбайт
Объем кэша L2:
2x 256 Кбайт
Объем кэша L3:
4 Мбайт
Уровень TDP:
73 Вт

+ Сперва может показаться, что Intel Core i5-650, помимо частоты, ничем от Intel Core i3-530 не отличается. Но это не так. Так старшая модель поддерживает технологию Intel Turbo Boost, что позволяет увеличивать частоту процессора с 3.2 ГГц до 3.46 ГГц. В Core i5 также реализована Intel Trusted Execution. Она организует последовательные защищенные этапы обработки информации, основанные на базе модуля TPM. Множитель процессора хоть и заблокирован, но находится на достаточно высоком уровне. Поднять частоту – не проблема. Чтобы получить 3600 МГц необходимо выставить значение шины на отметке 3600/24=150 МГц. Например, с процессором Intel Core i3-530 потребовалось бы разогнать BCLK до 163.6 МГц. Новые 32-нм процессоры с помощью экстремального охлаждения без особых проблем разгоняются оверклокерами до 7000 МГц!

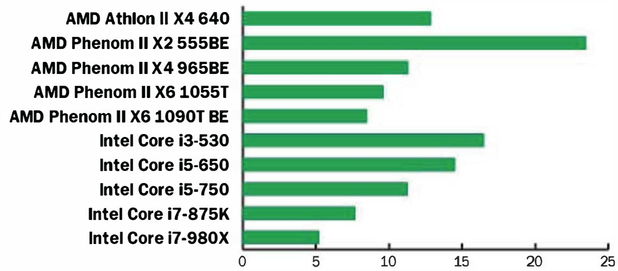
– Нам же, дружащим с головой техноманьякам, подобных частот и в помине не нужно. А вот в многопоточных приложениях лишних «голов» очень недостает.

Super Pi 1.5 XS 1m, с



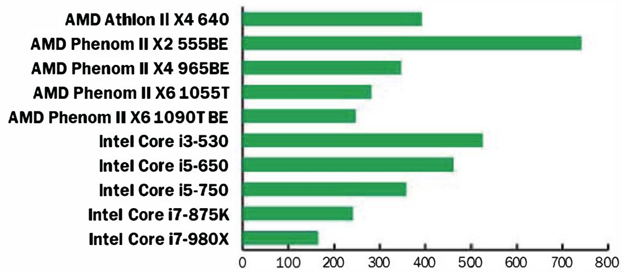
Вверху: Результаты однопоточного бенчмарка Super Pi 1.5 XS во многом зависят от архитектуры и частоты процессоров. Здесь «камням» Intel равных нет. В то же время сегодня мало кого интересуют приложения, не поддерживающие многопоточность.

wPrime 1.55 32m, с



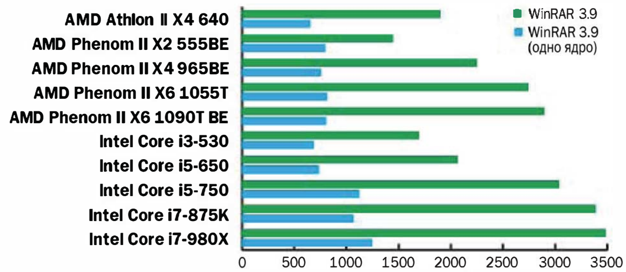
Вверху: С утилитой wPrime 1.55 дела обстоят как раз наоборот. Больше ядер (потоков) – лучше результат. Как видите, шестиядерному «монстру» от Intel никто не в силах составить конкуренцию: 12 потоков при сумасшедшей частоте дают о себе знать.

wPrime 1.55 1024m, с



Вверху: Аналогичная ситуация и с более тяжелым режимом бенчмарка wPrime 1.55.

WinRAR 3.9, Кбайт/с



Вверху: Тест архиватора WinRAR обожает многопоточность и высокую частоту процессора. Только вот разница не столь очевидна.

Intel Core i5-750



+ Процессор Intel Core i5-750 в линейке устройств «голубого» гиганта является настоящей золотой серединой. Связано это, в первую очередь, с соотношением цена/качество. А оно у представителя «камней» Lynnfield находится на высоком уровне. Практически во всех тестах «пятерка» превосходит своего главного конкурента – AMD Phenom II X4 965BE. Но воттягаться с шестиядерными чипами уже не получается.

– Эх, цены не было бы данному чипу, если бы его оснастили поддержкой технологии Hyper-Threading. В плане оверклока работать с Intel Core i5-750 тоже не совсем удобно. Все из-за низкого множителя. Разогнав семпл до 3600 МГц, нам пришлось поднять частоту шины до 3600/20=180 МГц. Для некоторых материнок преодолеть подобный порог будет весьма непросто. В остальном даже при желании тяжело придраться к Intel Core i5-750.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Сокет:
LGA 1156
Ядро:
Lynnfield
Техпроцесс:
45 нм
Количество ядер (потоков):
4 (4)
Тактовая частота:
2.66 ГГц
Коэффициент умножения:
20
Объем кэша L1:
4x 64 Кбайт
Объем кэша L2:
4x 256 Кбайт
Объем кэша L3:
8 Мбайт
Уровень TDP:
95 Вт



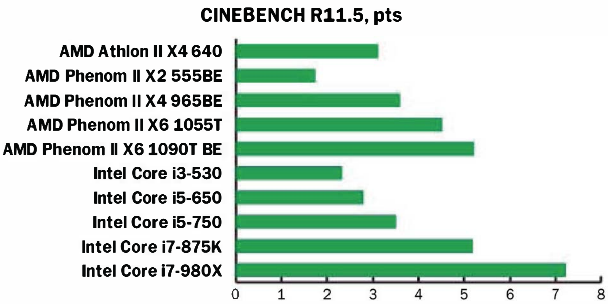
Intel Core i7-875K

ХАРАКТЕРИСТИКИ

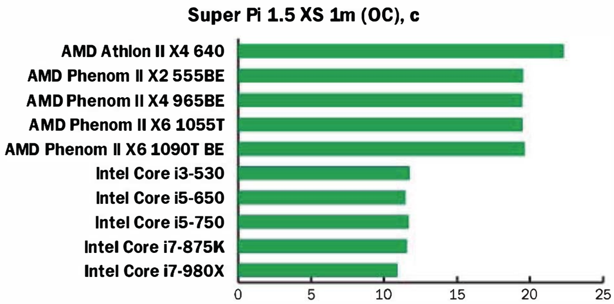
Сокет:
LGA 1156
Ядро:
Lynnfield
Техпроцесс:
45 нм
Количество ядер (потоков):
4 (8)
Тактовая частота:
2.93 ГГц
Коэффициент умножения:
22 (разблокирован)
Объем кэша L1:
4x 64 Кбайт
Объем кэша L2:
4x 256 Кбайт
Объем кэша L3:
8 Мбайт
Уровень TDP:
95 Вт

+ Если в названии процессора Intel есть литера «К», значит данный девайс оснащен ценным оверклокерским «причиндалом» – разблокированным множителем. На самом деле подобных «камней» всего два: Intel Core i5-655K и Intel Core i7-875K. Первый представляет собой полную копию рассмотренного чуть ранее чипа Intel Core i5-650. А второй – Intel Core i7-870. За счет такого «дара» поднять частоту CPU до отметки стабильных 3.6 ГГц не составило труда. Результаты после разгона ожидаемы: «камень» превосходно продемонстрировал себя во всех без исключения бенчмарках и опередил все процессоры AMD. За что во многом стоит сказать спасибо технологии Hyper-Threading с пусть неполноценными, но восемью потоками.

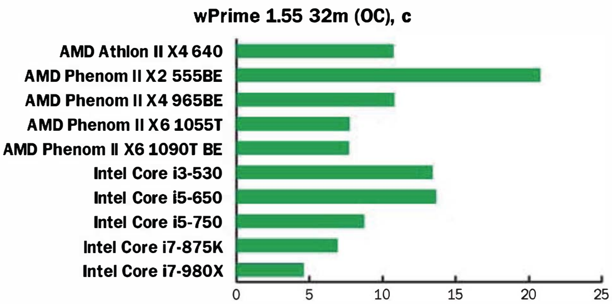
– Не будем писать про «огромную» оверклокерскую проблему данной категории кристаллов – низкий колдбаг. В домашних условиях никому и в голову не придет заморозить кремниевый девайс (если только в экспериментальных целях). Поэтому минусов у процессора попросту нет.



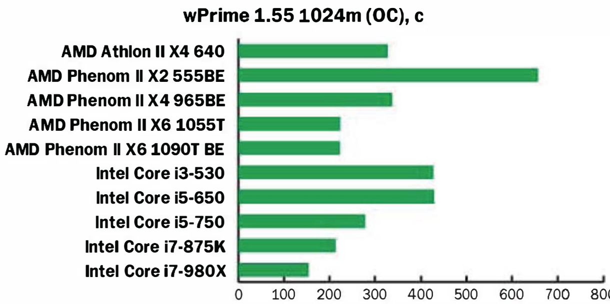
Вверху: Очень сложное для CPU приложение CINEBENCH загружает все потоки «камня» по полной программе.



Вверху: Стоило уравнять все процессоры по тактовой частоте, как результаты расчета числа «пи» буквально преобразились. Так, «камни» одинаковых семейств продемонстрировали практически идентичные показатели. И опять Intel легко «обскакивает» своих конкурентов.



Вверху: Если у чипов одинаковая частота, то на первый план выходит число ядер (потоков) устройства.



Вверху: Интересный факт: AMD Phenom II X2 555BE – это фактически уполовиненная версия процессора AMD Phenom II X4 965BE. Результаты wPrime 1.55 – яркое тому доказательство.

Intel Core i7-980X

+ С данным процессором тяжело тягаться всем. Во-первых, потому, что архитектуру Nehalem успешно перевели на новый 32-нанометровый техпроцесс. В результате и появилась линейка «камней» Westmere, а вместе с ней и Gulftown. Именно поэтому при идентичных характеристиках с Intel Core i7-975 Extreme Edition у героя этих строк на два ядра больше. А потому все многопоточные бенчмарки у его ног. Точнее, контактных площадок. Помимо космической скорости, «гульфик», как его ласково величают оверклокеры, обладает великолепным разгонным потенциалом. Чтобы запустить CPU при 3.6 ГГц, не потребовалось изменять напряжение на ядрах и Uncore-блоке. Всего-то пришлось увеличить разблокированный коэффициент умножения. Например, тайваньскому энтузиасту Hicookie удалось поднять множитель «девятьсот восемьдесятого» до 37 единиц. Что позволило запустить систему на частоте 7041 МГц!

− К сожалению, все достоинства Intel Core i7-980X меркнут в сравнении с его стоимостью. За такую цену легко собрать геймерский десктоп с мощным, производительным «железом».

ХАРАКТЕРИСТИКИ

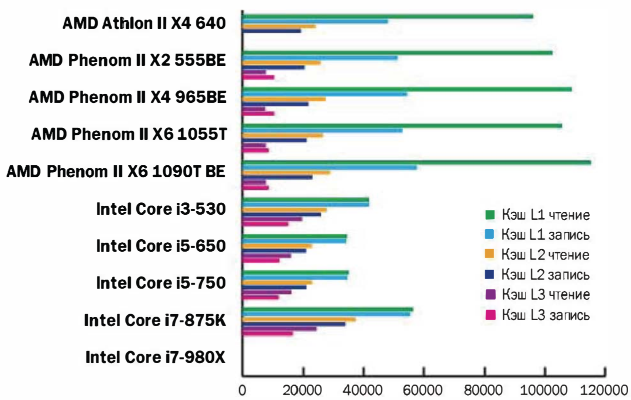
Сокет:
LGA 1366
Ядро:
Gulftown
Техпроцесс:
32 нм
Количество ядер (потоков):
6 (12)
Тактовая частота, ГГц:
3.33 ГГц
Коэффициент умножения:
25 (разблокирован)
Объем кэша L1:
6x 64 Кбайт
Объем кэша L2:
6x 256 Кбайт
Объем кэша L3:
12 Мбайт
Уровень TDP:
130 Вт



Кремниевые боги

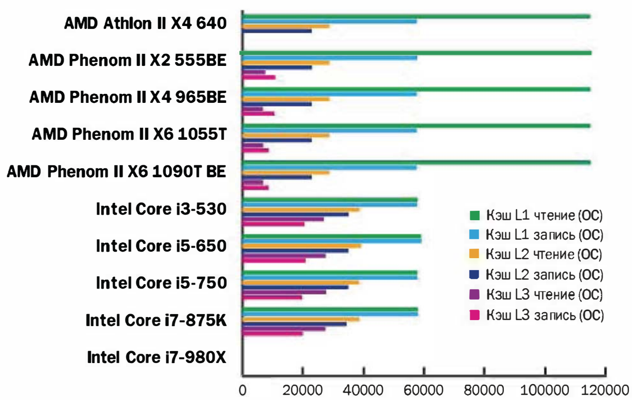
Можно утверждать, что все процессоры сегодняшнего тестирования так или иначе проявили себя с лучшей стороны, особенно учитывая ценовой сегмент каждого девайса. Безусловно, лидером по итогам стал Intel Core i7-980X. Но стоимость «камня» заставляет о нем только мечтать! Абсолютному большинству пользователей достаточно чипа чуточку дешевле. Например, такого как Intel Core i7-875K или AMD Phenom II X6 1090T BE. Первый, кстати, заодно удостаивается приза «Выбор редакции». Ну а тем, кто по каким-либо соображениям затянул поясок покрепче, также не стоит отчаиваться: процессор AMD Athlon II X4 640 станет отличной покупкой! Соответственно, поздравляем эту модель с получением одноименной награды.

Кэш-память, чтение/запись, Мбайт/с



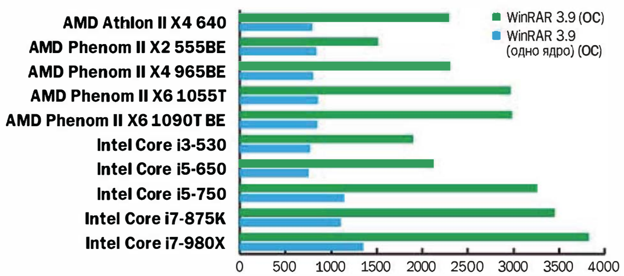
Вверху: Тест кэша испытуемых процессоров. Как ни старались, но по неизвестным нам причинам измерить производительность памяти Intel Core i7-980X не удалось.

Кэш-память, чтение/запись, Мбайт/с



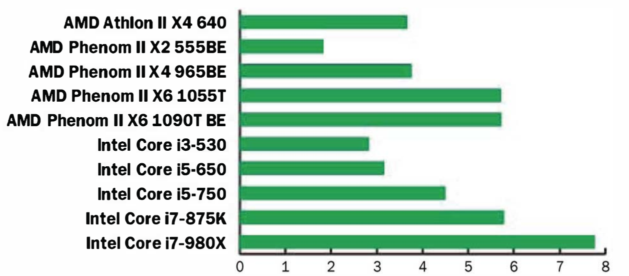
Вверху: Скорость чтения данных кэша первого уровня процессоров AMD просто поражает!

WinRAR 3.9, Кбайт/с



Вверху: Примечательно, что в этом тесте 4-ядерная модель Intel Core i5-750 смогла опередить шестиядерники AMD.

CINEBENCH R11.5 (OC), pts



Вверху: Если руки растут из того места, то нет смысла приобретать процессор AMD Phenom II X6 1055T. Ибо разгон абсолютно уравнивает данные модели.



Семен Кобылин

Умный будильник aXbo

Просыпаться рано утром – одно из самых тяжких испытаний на свете. Хочется поваляться подольше в постели, а нельзя – работа зовет. В итоге первые часы все равно чувствуешь себя совершенно разбитым, и только к обеду приходишь к себя. Счастливы те, у кого это не так.



aXbo можно подключить к компьютеру и смотреть с помощью специальной программы aXbo Research графики сна (интенсивность движения человека в течение ночи). Программа также показывает, во сколько вы реально заснули (и во сколько легли спать) и продолжительность сна.

aXbo продается в разных цветовых решениях, полный каталог вы найдете на на axbo.ru.

Проблему комфортного пробуждения, как выяснилось, можно решить с помощью достижений современной техники. Причем все устроено довольно просто – никаких излучателей пустоты в мозг. aXbo придуман вот для чего: будить человека в оптимальный момент, когда организм более всего готов встать с постели. Иногда такое получается естественным путем (если повезет), но aXbo, используя методику ученых из Австрии (к слову, устройство и собрано там же – никакого Китая!), умеет отслеживать наиболее благоприятное время и проигрывать сигнал ровно тогда, когда нужно. В итоге человек просыпается бодрым и в хорошем расположении духа. Да еще и интересный сон не прерывается на середине.

Как все это работает? В коробке с aXbo вы найдете махровый браслет, куда вставляется специальный сенсор. Все это надевается на руку – примерно как часы. Сенсор умеет отслеживать ваши движения, а будильник по определенному алгоритму вычисляет, в какой фазе сна находится человек. Вы устанавливаете на будильнике время – допустим, 07:00. За полчаса до этого, то есть, в 06:30 ваш aXbo начнет выбирать оптимальное время для проигрывания мелодии – в конце фазы сновидений. Заранее предсказать это невозможно, поэтому aXbo ждет подходящий момент полчаса и может разбудить вас как в 06:45, так и в 06:59. В крайнем случае, если комфортно разбудить не удалось, aXbo просто зазвонит в 07:00. Впрочем, ошибка если и случится, то в один из первых дней. Ведь aXbo умеет обучаться, запоминая вашу манеру ворочаться в постели. Пройдет три-четыре недели – и он уже сможет точно определять по движениям ваших рук, в каком состоянии вы находитесь, и выбирать удачное время для пробуждения.

В комплекте идут сразу два сенсора и браслета. Смысл в том, что aXbo умеет одновременно хранить «профили» пары людей, независимо отслеживать их сон и позволяет выставлять для каждого человека индивидуальное время пробуждения. Здесь важно было сделать так, чтобы тот, кому надо уходить на работу раньше, не разбудил случайно второго, – а это неизбежно, если использовать обычные будильники. В случае с aXbo второй человек не просыпается, потому что специальные мелодии поднимают только того, кто находится в «нужном моменте». Он тут же отключает звук быстрым нажатием на браслет (для этого даже не надо вставать с кровати) – и все. Наконец, каждый может выставлять мелодию и ее громкость под себя. Освоиться с этим совершенно несложно, и aXbo во всех смыслах удобнее, чем два обычных будильника. Сенсоры работают от батарейки и рассчитаны на три-четыре года использования.

Две дополнительные функции Axbo называются Chillout и Power Nap. Первая помогает заснуть под расслабляющие звуки природы. Будильник отслеживает, когда вы заснули, и как только это случилось – затихает. Полезная штука, но у меня он обычно слишком рано перестает играть – когда я уже не шевелюсь, но еще и не сплю. Что касается Power Nap, то это режим быстрого послеобеденного сна. Задача будильника – дать вам отдохнуть 15-30 минут, но не позволить заснуть слишком сильно. Как правило, минут десять вы просто лежите и отдыхаете, потом десять-пятнадцать минут спите, и затем aXbo вас и поднимает. Иногда бывает полезно.

В целом aXbo – очень удобный гаджет. Он классно выглядит, прост в использовании и, главное, действительно работает. aXbo могут пользоваться два человека одновременно – это решает проблему тяжелого пробуждения по утрам для семейной пары. А дополнительные функции Powernap и Chillout выглядят приятным бонусом к основной задаче будильника. Если вы хотите, чтобы ваш сон был максимально эффективным, aXbo станет действительно полезным помощником. **СИ**

Справа: aXbo продается в варианте «для двоих» (два браслета, два сенсора) и «для одного» (два браслета, один сенсор). Если человек купил сингл («для одного»), он может позже докупить второй датчик и пользоваться будильником вместе с любимым человеком.



Содержание DVD

Level UP – видеожурнал об играх



DC Universe Online

Полный комплект героев DC Comics теперь в многопользовательской ролевой игре, которая по праву стала темой очередного номера Level UP. Насколько правдоподобной и интересной оказалась игровая адаптация литературной вселенной – решать нашим зрителям. Мы же со своей стороны можем предоставить максимум необходимой информации.



The Oddbox

Вселенная Oddworld знакома не только истинным фанатам ретро, но и более современным геймерам. Теперь комплект игр, включающий себя Abe's Oddysee, Abe's Exoddus, Munch's Oddysee и даже Stranger's Wrath эксклюзивно переиздан на PC.



IDDQD

Очередной выпуск программы в режиме бессмертия откладывался три месяца – то сценарий переписывали несколько раз, то монтаж подводил. Очередной выпуск, посвященный вселенной Fallout, мы наконец-то представляем вашему вниманию.



LittleBigPlanet 2

Юрий Левандовский и Евгений Закиров рассказывают о прелестном платформере в нашей постоянной рубрике «Точка зрения».



Анимия

«Панцу-панцу!», - кричат восторженные отаку после изучения фан-сервиса. Программа «Анимия» рассказывает о текущем аниме-сезоне и даем рекомендации к просмотру.



XYNTA

Специальный, мартовский выпуск программы XYNTA посвящен играм для девочек. Хардкорный геймплей, потрясающие сценарные ходы, самая современная графика.

Релизы

Во что играть в следующем месяце

15 февраля

Magicka (PC)
Юморной Diablo-клон, чей сеттинг основывается на скандинавской мифологии.

18 февраля

Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds (PS3, X360)



Долгожданное возвращение самого яркого из кроссовер-файтингов.

23 февраля

Killzone 3 (PS3)



Истребление Хелгастов: теперь в 3D и с поддержкой Move.

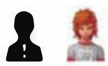
24 февраля

Gemini Rue (PC)



Point-and-click адченчура, рассказывающая истории бывшего киллера и заключенного с амнезией.

Tropico 4 (PC)



Новые испытания для любителей почувствовать себя в роли диктатора тропического островка.

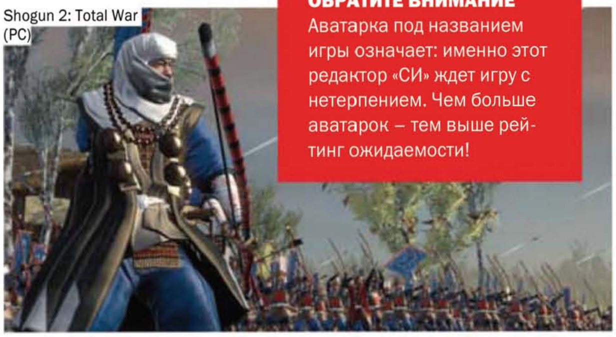
25 февраля

Bulletstorm (PC, PS3, X360)



Отвязный и безбашенный шутер от авторов Painkiller и Клиффа Блежински.

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ
Аватарка под названием игры означает: именно этот редактор «СИ» ждет игру с нетерпением. Чем больше аватарок – тем выше рейтинг ожидаемости!



Shogun 2: Total War (PC)



MotorStorm: Apocalypse (PS3)



Homefront (PC, PS3, Xbox 360)



Tactics Ogre: Let Us Cling Together (PSP)

de Blob 2 (PS3, Xbox 360, Wii, DS)

Отважной Капле вновь приходится раскрашивать родной город. на сей раз ей может помочь второй игрок на манер Super Mario Galaxy.

Dreamcast Collection (PC, Xbox 360)

Компиляция из Sonic Adventure, Crazy Taxi, Space Channel 5 Part 2 и Sega Bass Fishing.

Gray Matter (PC, Xbox 360)

Проведшая почти восемь лет в разработке point-and-click адвенчура от Джейн Дженсен, создательницы сериала Gabriel Knight.

Kirby's Epic Yarn (Wii)

Новое приключение розового всеядного колобка сплетено из ниток целиком и полностью. Сказать «уникальный арт-дизайн» – не сказать ничего.

Tactics Ogre: Let Us Cling Together (PSP)

Одна из самых популярных в Японии TRPG, обновленная силами создателей оригинала.

4 марта

Fight Night Champion (PS3, Xbox 360)
Симулятор бокса от EA стал более брутальным, чем когда-либо ранее – повреждения на бойцах теперь настолько реалистичны, что возрастной рейтинг игры вырос.

Hyperdimension Nebula (PS3)
В мире под названием Gamindustri девочки, символизирующие консоли Sega, Sony, Nintendo и Microsoft, борются со злодейкой-тезкой пиратского флеш-адаптера для DS.

Pokemon Black/White Version (DS)
156 новых покемонов, смена времен года, динамическая камера в боях и обилие диалогов – что еще нужно любителям карманных монстров?

11 марта

Dr. Kawashima's Brain and Body Exercises (Xbox 360)

В новой игре, эксплуатирующей имя профессора Кавасимы, пользователям предлагается выполнять все ту же гимнастику для ума, давая при этом ответы при помощи всего тела.

В ПЕРСПЕКТИВЕ

20 мая 2011 года
L.A. Noire (PS3, Xbox 360)



15 сентября 2011 года
Rage (PC, PS3, Xbox 360)



4 ноября 2011 года
Uncharted 3: Drake's Deception (PS3)



Dragon Age II (PC, PS3, Xbox 360)

Вторая часть Dragon Age расскажет историю другого героя, добивающегося славы в далеких от Ферелдена краях.

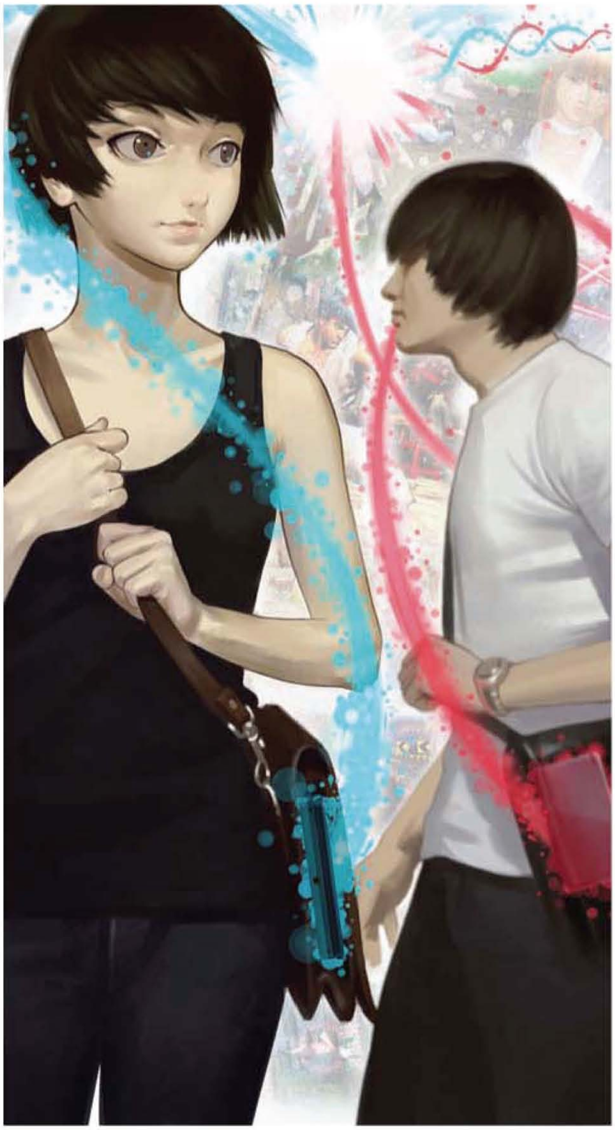
Homefront (PC, PS3, Xbox 360)

Шутер о том, как американские партизаны противостоят корейским захватчикам родины.

Shogun 2: Total War (PC)

Спустя десять лет сериал Total War возвращается к теме средневековой Японии, с которой когда-то начинался.

ЗАНУДНЫЙ FAQ



Художник: MadArtist

? Видел в магазине blu-ray диск с каким-то фильмом, и на обороте было написано, что в бонусах есть «тема для PS3». Объясните, пожалуйста! Продавец с ответом не нашёлся.

Никаких секретов. Скорее всего, вам попался фильм «Обитель зла: Жизнь после смерти». Если вы запустите диск на PS3, в разделе «Игра» появится иконка с темой. Нажав на неё, вы установите обои и элементы интерфейса с символикой фильма, как если бы скачали «тему» из PSN. Сама «тема», к сожалению, не динамическая и представляет собой простую плоскую картинку самого расхожего воллпапера.
Возможно, вам небезынтересно будет узнать, что в планах «Видеосервиса» – снабжать многие диски blu-ray подобным бонусом и в будущем.

? Будет ли Devil May Cry 5?

Devil May Cry 5 обязательно будет. Сегодня вопрос скорее стоит так: «Считать ли пятой частью недавно анонсированный DmC от английской студии Ninja Theory или это просто спин-офф?» Твёрдого ответа сегодня дать невозможно, но можем вас уверить: «Настоящий DMC5» так или иначе обязательно выйдет.

? Привет, «СИ»! Скажите, выйдет ли в Европе PS3-версия игры по аниме Shin Hokuto no Ken?

Уже вышла, Евгений Закиров готовит рецензию для будущего номера. Возможно, вас смутило название: дело в том, что официальный «западный» заголовок для Hokuto no Ken (как для аниме, так и для игр по мотивам) – Fist of the North Star. Соответственно, та игра, которую вы ищете, называется в США и Европе (а, стало быть, и у нас) Fist of the North Star: Ken's Rage. Спрашивайте в магазинах!

? Здравствуйте! Я большой фанат игровой (и не только игровой) вселенной Mortal Kombat, очень жду наступления весны, когда выйдет новая часть (кстати, спасибо вам большое, что уделяете этой теме так много внимания, для меня это стало решающим аргументом при выборе «постоянного» журнала). А вопрос, вернее, просьба, у меня такая: читал на одном из офсайтов, что художник, нанятый Midway для работы над игрой серии (её, вроде, потом отменили), наконец показал свои эскизы. Вы наверняка их видели, напечатайте, пожалуйста!

Видели, верно. Художника зовут Винсент Прос, и он действительно долго сотрудничал с Midway – в частности, был занят на оформлении Stranglehold, Mortal Kombat vs. DC Universe (обложку и большинство финальных иллюстраций рисовал именно он) и, собственно, некого нового, «реалистичного» МК, который официально так и не был анонсирован и от которого впоследствии отказались в пользу нынешнего Mortal Kombat 2011. Просьбу вашу выполняем: вот они, Саб-Зиро, Кэно, Райден и Соня Блейд кисти Винса Проса, какими они могли бы быть в видеоигре. Оценить полное публичное портфолио работ можно на официальном сайте Vincent Proce Studios Inc (www.vincentproce.com) или в личном арт-блоге художника (vincentproceart.blogspot.com) **СИ**

Вопросы, которые вас волнуют. Задавайте!
Письмами – на **strana@gameland.ru**.
Твитами – на **@stranaigr**.
SMS'ками – на **8-926-878-24-59**.
Отвечаем с удовольствием!



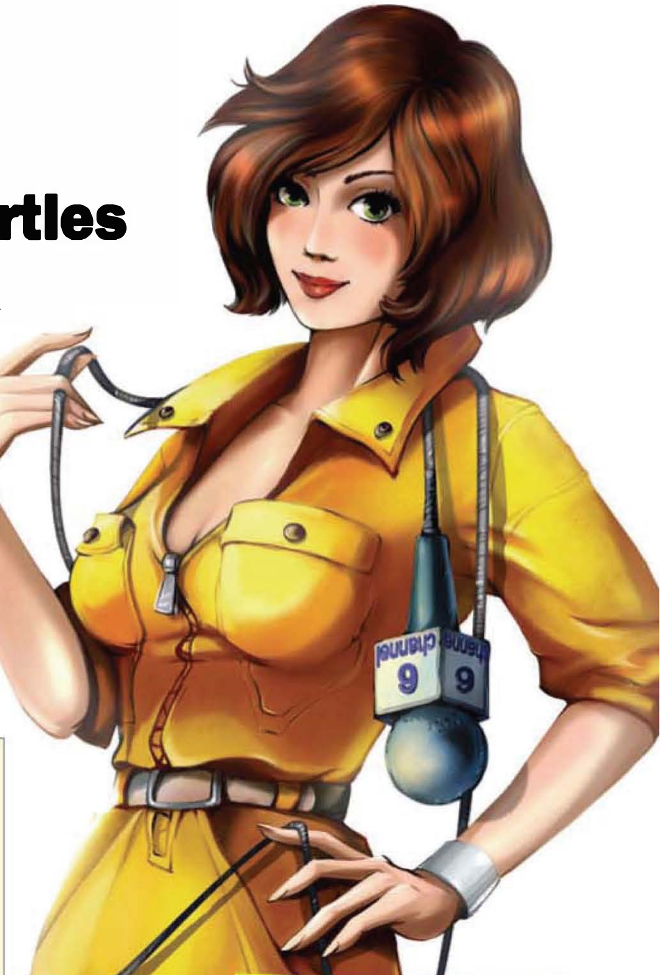
Художник: Винсент Прос


25 САМЫХ ОЖИДАЕМЫХ ФИЛЬМОВ 2011 ГОДА СТР. 56
#03 (120) Март 2011
TOTAL DVD
(game)land hi-fun media
РЕКОМЕНДОВАННАЯ ЦЕНА 230 РУБ
Гони, гони, мое 3D
СУМАСШЕДШАЯ ЕЗДА СТР. 34
Девушка, сразившая Кинг Конга
НАОМИ УОТТС
СТР. 12
TOTAL AWARDS
Мы выбираем лучшие DVD и BD 2010 года СТР. 68
ИНОПЛАНЕТНОЕ ВТОРЖЕНИЕ: БИТВА ЗА ЛОС-АНДЖЕЛЕС
День независимости XXI века СТР. 42
ДЕВОЧКИ-УБИЙЦЫ СТР. 26
ЗАПРЕЩЕННЫЙ ПРИЕМ
ПОСТОЯННЫЕ РУБРИКИ НОВОСТИ | ПЛАНЫ | КИНОПРЕМЬЕРЫ МЕСЯЦА | ОБЗОРЫ DVD | ОБЗОРЫ BLU-RAY | ПРЕСС-РЕЛИЗ | ТЕСТЫ AV-ТЕХНИКИ

Художник: Анна «Kemushi» Наместник

Эйприл О'Нил

Teenage Mutant Ninja Turtles



В России девяностых далеко не каждый геймер мог похвастать тем, что спасает принцесс: «Марио», как правило, считался игрой примитивной и бессюжетной, да к тому же всегда был эксклюзивом консолей Nintendo. Зато каждый мальчишка в каждом дворе неоднократно спасал из лап злодея Эйприл О'Нил – девушку, для целого поколения навеки ставшую олицетворением концепта damsel in distress, и, пожалуй, главный секс-символ нашего детства. Удивительно, но ни Питер Лэрд, ни Кевин Истман вовсе не готовили «первого человеческого друга черепашек-ниндзя» на эту роль. Более того, Эйприл не носила жёлтый комбинезон с белыми сапогами, не работала на телевидении и не была объектом беспрестанных похищений. Вся эта слава пришла к ней позже, три года спустя, когда встал вопрос о создании детского мультсериала, для запуска которого пришлось основательно перетряхнуть и сюжет, и персонажей. Именно этой сделке мы обязаны многочисленными видеоиграми (лицензию получила японская компания Konami) для всех возможных систем. И буквально в каждой из них мы спасали Эйприл – черепашью принцессу нашего детства. **СИ**







Ни к чему не обязывающий пинап Райана Брауна (1984 год, репринт первого выпуска) вдруг породил идею обучить Эйприл постоять за себя. Ему-то мы и обязаны играбельной героиней в Tournament Fighters, Mutant Melee и Smash-Up. Более того – не будь этой безобидной шутливой картинки, едва бы мы увидели поединок Эйприл и Кайрай в CG-мультфильме 2007-го года.



На Comic Con 2009 года компания NECA представила созданную специально для фанатов исходного комикса экшн-фигурку Эйприл в памятном синем комбинезоне. Она завершила ряд «классического» мерчандайза, приуроченного к 25-летнему юбилею TMNT.





Внешность Эйприл кардинально менялась несколько раз. Впервые – в 1987 году, для мультсериала. Затем – для художественного фильма и его сиквелов (первую Эйприл сыграла Джудит Хоаг, вторую – Пэйг Турко). Позже – в 2003-м, для второго мультсериала. И наконец, в 2007-м – для CG-фильма и его производных. Существовали и другие инкарнации Эйприл (включая Эйприл-мутантов и даже шугейную героини суши-вселенной Марка Мартина по имени Апрель-Май-Июнь), но это не системные явления.

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО?..

…Своё имя Эйприл унаследовала от первой (в то время единственной) жены Кевина Истмана. Унаследовала бы и цвет кожи (Эйприл Фишер афроамериканка), но Питер Лэрд настаивал на азиатке. В конце концов будущая подруга черепах получила европейскую внешность, приправленную ирландскими чертами, и ирландскую же фамилию О'Нил.





А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО?..

…Частенько художников замечают как раз после публикации фанарта. Райан Уилтон нарисовал Эйприл весной 2009-го, а уже через год, в июле 2010-го, стало известно, что именно он займётся рисунком одного из масштабных фэнских комикс-проектов, в который вовлечены в том числе и «официальные лица» TMNT.



Не отстают и «родные» художники, вроде Майкла Дуни, рисующие кипы картинок для комикс-конвентов, зачастую по просьбе фанатов. Как правило, оригиналы нарисованных вручную работ (как, впрочем, и принты) можно купить на конвенте лично или заказать по почте.









А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО?..

…В каждом новом проекте, будь то мультсериалы, фильмы или комиксы, истории персонажей переписывают заново. Однако сцена пробуждения Эйприл на черепашьем диване навеки вписана в мировой культурный контекст. Можно предположить, что сценаристы и художники заочно соревнуются, то и дело заставляя девушку терять сознание в канализации, а затем приходить в себя в окружении четырёх прямоходящих черепах и гигантской крысы.